



9/93

AMIGA

JOKER

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,-

str. 7,-/GS 56,-/Lin 6900,-/Hft 9,50/DR 1200,- Nr. 9 August/September 1993

DIE BESTE KOSTARKE

**SOMMER-DOPPEL
AUSGABE**

SYNDICATE

LOTHAR MATTHÄUS

ISHAR 2

AIRBUS

USA-EDITION

MORPH

VOLLE MARKTÜBERSICHT

**ALLE NEUEN
COMPILATIONS**

VOLL NACHGEHAKT

**WER BRINGT DIE
BUGS INS SPIEL?**

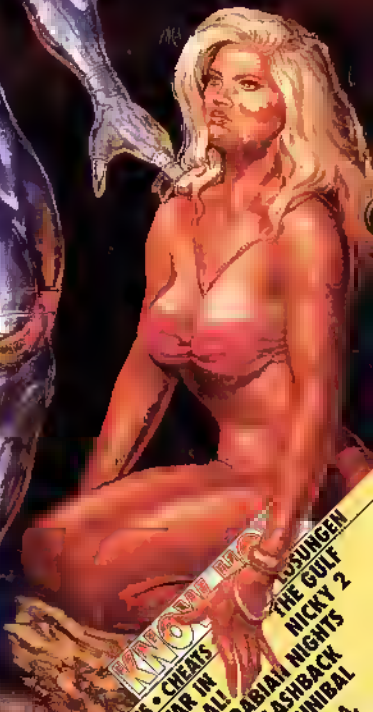
VOLLER DURCHBLICK

**AUFBAU-WORKSHOP
FÜR DELUXE PAINT**

VOLL ABGEZOCKT?

**PRODUCT-PLACEMENT
AM COMPUTER**

**DIE NR. 1
IN SACHEN
AMUSEMENT**



**WANN DIE RUF-
TIPS • CHEATS
WAR IN
GOALL**

**ISSUNGEN!
THE GULF
NICKY 2
ARABIAN NIGHTS
FLASHBACK
HANNIBAL
U.V.A.!**

DAS FUßBALL-EREIGNIS '93!

Lothar Matthäus

DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION



Foto Matthäus © UED-KICKER SPORTMAGAZIN

Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine nach nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:

- *Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- *Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- *18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl.
- *Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- *Verschieden vorgegebene und eigendeterminierbare Spieltaktiken.
- *Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenauigkeit.
- *Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundeffekte.
- *Auspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften.
- *10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler.
- *Zeitleistenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera.

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus D.I.F.". Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsteibach.



Für PC und Amiga



Erhältlich ab Ende August

BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielsoftware zu kaufen gibt!

EDITORIAL

Wer zahlt, gewinnt!

Mag die Überschrift normalerweise auch das Motto korrupter Boxkampfveranstalter sein, in unseren Fall hat sie natürlich nichts mit Schiebung zu tun. Das heißt, in gewissem Sinne doch: Wer bislang von unseren kostenlosen Kleinanzeigen-Service Gebrauch machte, mußte aufgrund der erklecklichen Wartezeiten das angepeilte Geschäft oft monatelang hinausSCHIEBEN — damit ist jetzt hoffentlich Schluß, denn ab sofort darf geblecht werden!

Es „darf“ geblecht werden? Genau, die Neuerung verdankt Ihr nämlich einem in Leserbriefen vielfach geäußerten Wunsch Eurerseits und nicht etwa meiner sprichwörtlichen Geldgier. Ganz im Gegenteil, lange habe ich mich gestraubt, auf die liebgegewonnene Tradition von Gratis-Kleinanzeigen zu verzichten, man hat ja so seine sozialen Anpassungen. Doch langsam aber sicher ist die Argumentation der Gegeenseite auch durch die Strohseiche in meinem Kopf gesickert: Wenn pro privater Kleinanzeige (wie andersorts seit eh und je üblich) ein Fünfer zu löhnen ist, werden es sich wohl viele zweimal überlegen, ob sie den wertvollen Platz weiterhin mit teilweise gänzlich überflüssigen Annoncen vollschrotten wollen. Damit entsteht Raum für all jene mit einem dringlichen

Anliegen, außerdem sind die Wartefristen einfach ausgeföhrt — oft hatte sich die Sache längst erledigt, bis die Anzeige veröffentlicht werden konnte! Durchs Zahlen gewinnen hier also mal wirklich alle: Käufer, Verkäufer, Kontaktsuchende und nicht zuletzt die Joker-Kasse...

Der Schlußstrich wurde naheliegenderweise mit dieser Ausgabe gezogen, ab dem kommenden Heft erwartet Euch daher ein garantiert hochaktueller Kleinanzeigenmarkt. Daß somit ein paar Interessenten umsonst gewartet haben, ist traurig, aber leider unumgänglich. Denn in diesem Zusammenhang kommen uns die neuen Postleitzahlen ausnahmsweise entgegen, sind die älteren „Kleinis“ doch bis dato auch in diesem Punkt überholt. Tja, dann wünsche ich Euch mal das ungewohnte Hochgefühl, für etwas gerne und freiwillig zu bezahlen, sowie jede Menge Spaß mit der letzten Doppelausgabe des Jahres,

AG6135529U6

ECHTE FÜNFER
statt
FALSCHER FÜNFZIGER

Dr. phil. habil. Dr. phil. habil.
Hans-Joachim Lauth
1944 - 1984
1984

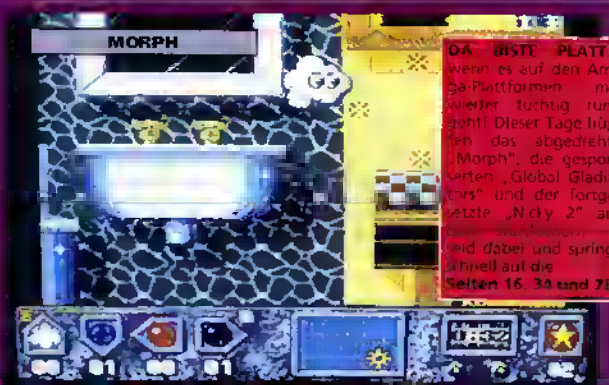


Euer Michael



SYNDICATE

STRATEGIE & ABENTEUER sind die Zutaten von „Syndicate“ und „Nobly 2“ – trotzdem könnten die beiden Games kaum unterschiedlicher sein! Mordmörder und Rollenspieler finden sich hier auf den
Seiten 20 und 30



MORPH

DA BISTU PLATT!, wenn es auf den Ami-Ga-Plattformen mal wieder tützig rund geht! Dieser Tage hüpfen das abgedrehte „Morph“, die gespensterten „Global Gladiators“ und der fortgesetzte „Nobly 2“ aus dem Druck. Und sind dabei und springt schnell auf die
Seiten 16, 30 und 78

KÖNIG FUSSBALL regiert wieder, wenn der deutsche König des Fußballs reagiert. „Lothar Matthäus“ gibt sein Debüt als Jockey! Gebührt dem Weltmeister nun auch die Dig-Krone? Steht alles auf den
Seiten 14/15



LOTHAR MATTHÄUS

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
Neues von Core Design	10
Neues von Grandslam	11
CES Chicago '93	12
Mailbox	122
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
MicroProse Summer Surprise	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Special:	
Wer bringt die Bugs ins Spiel?	54
Know How	57
Know How Index	72
Joker-Index	74
Aktion Leser-Test:	
Das Schwarze Auge	82
Preisausschreiben:	
Die Comic Competition	83
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	
Was macht eigentlich Team 17?	88
Joker-Comic	90
Klassiker:	
Mercenary	97
Special:	
Alle neuen Compilations	99
Die Budget-Bühne	102
Special:	
Product placement am Computer	104
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Computer-ABC	110
Kleinanzeigen	111
User-Club:	
Aufbau-Workshop: Deluxe-Point	118
Stromausfall:	
Mampf!	120
Shadowrun 2	121
Coin Op.	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Insertenten	126
Bezugsquellen	126

Abenteuer

Ishar 2	30
Odyssee	92
Worlds of Legend	94

Action

Animation Classics Pack	99
Global Gladiators	34
Nicky 2	78

Brettspielumsetzungen

Brain Challenge	93
Monopoly	118

Geschicklichkeit

Game-Machine	100
James Pond 2 für A1200	80
Morph	16
Triple Action III	101
Triple Action IV	101

Simulation

A320 Airbus — USA-Edition	75
Delivery Agent	36
War in the Gulf	32

Sport

Championship Manager '93	76
Lothar Matthäus	14
Sports Top Ten	101
Treble Champions 2	76

Strategie

A-Train Const. Set	96
Ballistic Diplomacy	92
Campaign: North Africa to Northern Europe	96
Fill'em	34
Napoleonis	100
Syndicate	20
Tautrix	94

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
Der Allzweck-Koffer	99
Der Fun-Koffer	99
Der Hit-Koffer	100
Mega Collection	100
Mixed Collection	100
PD-Games	42
Space Legends	101
Triple Action I	100
Triple Action II	100
Triple Action V	100



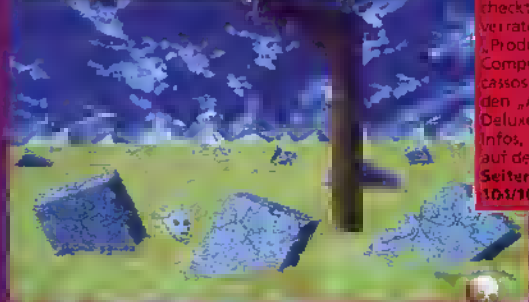
Das G... egt
liebt Thalons
oft Brumm
um zweiten Mal
ab, diesmal unter
dem Namen
„A320 Airbus —
USA-Edition“
„Es ist neu in
der Kanzel? Solt
hri erfahren, rollt
einfach zur Test-
Startbahn auf
Seite 75

AUSGEF... ... Bach
wir verschiedene
ersteller zu einem
besonders heiklen
Thema, nämlich
„Wer bringt die
Bugs ins Spiel?“
Für internationa
les Flair sorgt dann
unser großes Inter
view unter dem
Titel „Was macht
eigentlich Team
177?“ Viele Fragen und
noch mehr Antworten
auf den
Seiten 54/55 und
89



WER BRINGT DIE BUGS INS SPIEL?

AUFBAU-WORKSHOP: DELUXE PAINT



GANZ SPEZIELL für die
Sparsiebs unter Euch
haben wir „Alle neuen
Compilations“ abge
checkt. Werbehassern
verraten wir alles über
„Product placement am
Computer“, und Digi-Pi
cassos dürfen sich über
den „Aufbau-Workshop,
Deluxe Paint“ freuen!
Infos, Facts und Bilder
auf den
Seiten 99 bis 102,
103/105 sowie 118/119

WEL G... wun
schen wir Euch für
die beiden tollen
Preisausschreiben in
dieser Ausgabe — es
lohnt sich! Oder
wollt ihr etwa kei
nen nagelneuen
1200 gewinnen?
Oder ein echtes
„Kleint in Ori
ginalgröße?“
Oder eine Schatz
truhe voller Mün
zen? Das alles und
noch viel mehr
wartet auf den
Seiten 45 und 83



MASSENWEISE
SUPERPREISE



BETRIEBSGEHEIMNIS

Alle guten Dinge sind drei — deshalb stellen wir Euch heute den dritten Mann der kleinen, aber feinen Mannschaft von Proberedakteuren vor, die seit diesem Sommer unser Chaoz-Team verstärkt: Michael Schnelle!



?: Michael, was antwortest du, wenn du vor Gericht nach deinen persönlichen Daten befragt wirst?

M: Schnelle Michael, 28 Jahre, aus Inglen in Westfalen und seit 1978 Computereinfach!

?: 1978 waren Comps aber noch sehr exotisch, was ist denn damals passiert?

M: Da begegnete ich einem Schicksal in Form eines Automaten mit „Space Invaders“. Neben „PacMan“ war das zugleich eines meiner ersten Lieblingsspiele.

?: Gute, alte Steinzeit! Und wie sieht's mit etwas aktuel-

leren Favoriten aus, du Di-nosaurier?

M: Zwischenzeitlich mag ich vor allem Strategicals und Simulationen wie „Civilization“ oder „Red Baron“, aber auch in „Sim City“ können wir uns ohne weiteres über den Weg laufen.

?: Und auf welchen Rechner würde das wahrscheinlich passieren?

M: Das ist schwer zu sagen, weil ich mich privat auf allen möglichen Computern und

Konsolen austobe — vom Atari VCS 2600 über 64er, Amiga 500, PC und Mega Drive bis zum Super Nintendo!

?: Du gehörst zu diesen Millionenären, die nur aus innerer Berufung arbeiten gehen? Wenn das mal Michael erfährt!

M: Quatsch, ich schlage halt öfters mal bei gebrauchten Geräten zu — was übrigens auch für den VW Golf gilt, den ich in meiner Freizeit hege und pflege.

?: Bei der Klapperkiste dürfte nicht mehr viel Zeit für andere Hobbies übrigbleiben...

M: Wo denkst du hin! Es gibt wenige Big Games und TV-Serien, die ich nicht in und auswendig kenne, außerdem bin ich ein großer Football-Fan.

Der Mann bringt alle Voraussetzungen für eine steile Verlagskarriere mit — wir sollten ihn glatt zum Chef-anerer allerseits beliebten Teststatistik machen...

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	9
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	1
Hit-Ausbeute	(91%-100%)	0
Megahits		1

Ihr Amiga-PC-Partner
alle gängigen
Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
Mit Qualitätsgarantie

Wir kopieren natürlich nur mit Vorbehalt.
Alle Disk sind: 100% Virus- und Fehlerfrei
alkattiert

4 Katalogdisketten

mit ausführlichen
Kurzbeschreibungen
aller Programme

10,-
Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei!)

von Sentinel	Marke SONY
ab 99 St.	1,20 DM
ab 100 St.	1,05 DM
ab 500 St.	0,95 DM

AlfaScan 256 Graustufen
400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 988,-
24 Bit und Farben

DONAU
SOFT

Nutzen Sie unseren bequamen
Abo-Service für alle
oder einzelne
PD-Serien

Festplatten:	
Oktagon 508 + GigaMem	317,-
Oktagon 508/120 MB	869,-
Oktagon 2008/120	859,-
AT-Bus 2008/120	687,-
84 MB für A1200	497,-
auch andere Größen lieferbar	

A 600	387,-
A 1200	797,-
A 1200/84	1317,-
A 2000	944,-
A 4000	2377,-
A 4000/120/10	4227,-

CD-ROM A570
für Amiga 500

Fordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an

Händlername: ...

Ihr kompetenter
Ansprechpartner
im Herzen Bayerns

Speichererw.	
512 KB (A500)	59,-
1 MB (A500 plus)	99,-
1 MB (A600)	129,-
1/9 MB A1200	299,-
1 MB (A2000)	259,-/687,-

Laufwerke:	
3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	189,-
3,5" extern	149,-

Software:	
True Paint (24Bit)	197,-
Imagine 2.0	589,-
Deluxe Paint IV	339,-
TurboPrint prof. 2.0	159,-
Personal Paint	99,-
Home Manager	97,-

elican Pres

Donau-Soft
Maik Hauert
Postfach 1406
86619 Neuburg
Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

24 Std.
Schnellversand

Versandkosten:
Vok 7,- NN 12,-
Ausland 16,-
Ausland NN 32,-



BOOKWARE

Aus der Flut von frischer Druckertinte haben wir Euch wieder zwei Neuerscheinungen gefischt, wie man sie nicht jeden Tag an der Angel holt: was über Sportspiele und das Buch zur Zocker-Kathedrale!

Gehen wir erst mal in die Kirche, selbst wenn „Die Kathedrale“ von Harald Evers nicht gerade ein Ort des Friedens ist, sondern ein geradezu lebensgefährlicher Sakralbau — zumindest für die darin eingesperrten Hauptdarsteller des Romans! Wer sich mühselig will, braucht nur 39,80 DM in den Opferstock des Herbi Verbi zu stecken, dafür kriegt er

über 300 Seiten ohne ein einziges Heiligenbildchen, aber mit vielen schauerlichen Überraschungen — auch für Kenner des gleichnamigen Digi-Adventures.

Wesentlich fröhlicher geht's da schon auf den 280, gleich leeren und mit SW-Fotos illustrierten, Seiten des „Sport-Spielebuhs“ zu, das ein gewisses Driem Tiem für den Sybex Verlag zusammengestellt hat. Besprochen und mit kleinen Tips gamiert werden rund 30 sportliche Games, von denen allerdings ein Großteil nur für den PC oder auf Konsolen erschienen ist. Falls Ihr in Eurem (Fach-) Buchladen Hausverbot habt, könnt Ihr das Teil auch direkt bestellen, und zwar über:

Dynamic Media
Tel.: 04221/16716



FILMKLEMPNER



meipten im Jahr ins Kino kommen. Gedreht wurde der Disney-Streifen mit dem 35-Millionen-Dollar-Budget letztes Jahr in einer verlassenen Zementfabrik, als Darsteller fungieren Stars wie Bob Hoskins (Mario), John Leguizamo (Luigi) und Dennis Hopper (King Koopa), im Regiepuhl standen (wie bei „Mx Headroom“) Annabel Jaakel und Rocky Morton.

Nintendos Plattformhelden Mario kennen sogar Leute, die bei alter Konsole nur an Mithel denken: Im Panzertopfkino kühlt er längst von Folge zu Folge — jetzt gelang der Sprung auf den ganz großen Screen!

In Amerika ist „Super Mario Bros.“ bereits angelaufen, bei uns sollte die Verfilmung der erfolgreichen Jump- & Run-Serie laut Ter-

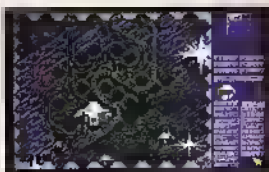
SPEZIALDISKS

Alles, was Spaß macht, ist entweder verboten, muddel oder gefährdet die Gesundheit — in abgemilderter Form gilt diese alte Weisheit nun für zwei Programme, die letztlich bei uns eingetrudelt sind...

Der „Battle Field Creator“ ist ein Map-Editor für „Battle Isle“ — allerdings stammt er von der Software Society und nicht vom Original-Hersteller Blue Byte, der das Werk angeblich bereits vor einem Jahr „aus qualitativen Gründen abgelehnt hat“. Die Insektenkrieger der Redaktion warten dennoch gespannt auf die Endversion, denn das Demo scheint einwand-

frei zu funktionieren.

Ähnlich kitschig ist die Situation bei dem PD-Tool „Relokick 1.3“, das auf dem 1200er (und 600er) die alte Kickstart 1.3 installiert. Einerseits wachsen dadurch zwar die Chancen, auch ältere Games auf Commodore Nesthäkchen zum Laufen zu bringen, andererseits führen die PD-Händler das Programm aus arbeitsrechtlichen Gründen meist nicht ausdrücklich in ihrem Lieferangebot an. Aber gezielte Anfragen werden durchaus beantwortet...



KOMMERZDEMOS

Im September geht eine höchst willkommene Welle gegen das Rinnhupieren an den Start: Manicore Enterprises bringt eine neue PD-Serie, die ausschließlich aus Demover-sionen von kommerzieller

Amiga-Soft bestehen wird. Hersteller, die sich daran beteiligen wollen, erhalten zusätzliche Informationen über

Manicore Enterprises
Am Neuenbruch 2/1
76307 Karlsruhe
Tel./Fax: 07202/8172



BRAND-PROBLEME

Wer möchte in die faszinierende Welt der Softwareindustrie einsteigen? Beim Kelsterbacher Spielvertriebsunternehmen Bomico ist gerade ein Arbeitsplatz frei geworden!

Bisher saß OLIVER GUBBA drauf, aber nachdem er nun die Company verlassen hat, wird jetzt ein engagierter, sachkundiger und arbeitswilliger Mensch gesucht, der liebend gern tagtäglich mit mir und all den anderen Presseschicks telefonieren würde. Wer sich angesprochen fühlt, schickt seine Bewerbungsunterlagen an:

Bomico Software
Personalabteilung
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Vorteile mit sich: Einmal werden jetzt wirklich alle Highlights von E.A. auch komplett deutsch veröffentlicht, zum anderen wird man bald eine Hotline einrichten.

SLIPPER-TRAUME

Pinball Wizards: Engin Erkmén & Co.

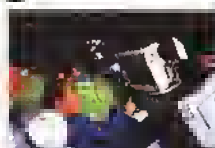


Im Frühsommer veranstaltete Softs die offizielle deutsche „Pinball-Dreams“-Mei-

Daher versuchten die Liverpooler von nun an auch die Leinwandwandschinken dekonstruierenden Columbia Tri-Sun-Studios, den Anfang macht „Bram Stoker's Dracula“. Der Elektronik-Molli Panasonic beteiligt sich

dafür an der Entwicklung der neuen Spielekonsole 3DO — die 3DO-Company wird übrigens von TRIP HAWKINGS geleitet, der früher Manager bei Apple

KURZNOTIZEN



Fliegen auf der Kanzlerparty

Sogar unser Bundeskanzler scheint ein Herz für Computerspiele zu haben:

HELMUT KOHL hatte jedenfalls nichts dagegen, daß sich an seinem diesjährigen Kinderfest ein Stand von ASI Computer befand, wo die Kids diverse Games zocken konnten.

JÜRGEN GOLDNER ist ein vielbeschäftigter Mann:

Geschäftsführer von Rushware, Boss von Softgold, Vorsit-



BUROKROFFEN

Wenn Ihr diese Zeilen lest, müßte die Einstandsparty in der neuen Deutschlandvertretung des Branchenriesen Electronic Arts eigentlich schon gelaufen sein...



Bürochef:
Wolfram von Elchhorn

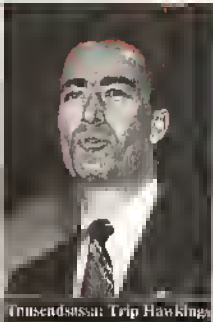
In England und Frankreich haben die Amerikaner bereits eigene Filialen, hieszulande wird die neue Zweigstelle von WOLFRAM VON ELCHHORN geleitet. Für Euch bringt das zwei

sterschaft im Nienburger Weserschlößchen. Und ENGİN ERKMÉN ist Meister der Silberkugel geworden!

Rund 400 Wettbewerbsteilnehmer flüpperten sich zwei Tage lang die Finger wund, bis der Sieger mit dem stolzen Endergebnis von 195.089.540 Punkten feststand. Eine Woche später durfte er sich bei einer kleinen Feier zwischen zwei Wochen Las Vegas und 5.000,- DM in bni entscheiden — ENGİN wählte den Marazion.

KONZERNEKUPPEN

Die CES in Chicago brachte es an den Tag: Sony, vorher schon mit der Tochterfirma Imagesoft im Videospielgeschäft aktiv, schnappt sich die Nobis-Softwareentwicklung des Psynosis!



Tausendsassa: Trip Hawkins

war und danach Electronic Arts gründete. Und auch Branchenchef IBM hat seine verpöhlte Ader entdeckt: Die Konzerntochter Edn Quest präsentierte eine Indoor-Golfsimulation, also ein kleines Stück Kuastuas, an dem man mit einem richtigen Schläger das Geschehen am Monitor srenett...



Der Mann für alle Fälle:
Jürgen Goldner

zenden des Verbandes der deutschen Softwareindustrie — und jetzt auch noch Vale! Es stimmt übrigens nicht, daß sein Sprößling ausfallt eigen Rassel nun Joy-stickt zum Spielen kriegt...

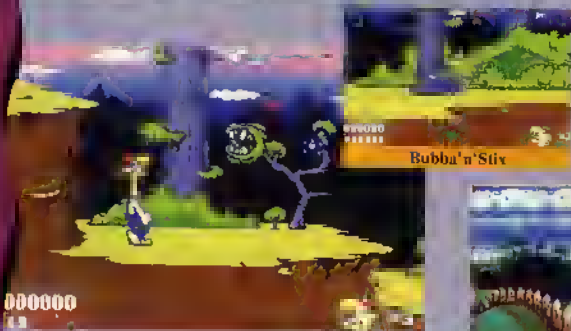
Wißt Ihr, wo Sega das brandneue Mega CD vorstellte?

In Lanzarote. Ich war auch eingeladen und durfte neben der CD-Konsole (per Schiff und Jeep) auch die Luvalandtschaft und die darauf befindlichen Knäpchen besichtigen. Nur kein Neid, Leute!

NEUES VON CORE DESIGN



Die kernigen Core-Coder aus England stehen für Action vom Feinsten — man denke nur an Hits wie „Wolfchild“ oder „Chuck Rock“. Diesen Herbst wollen sie noch dreimal den Bären von der Leine lassen!

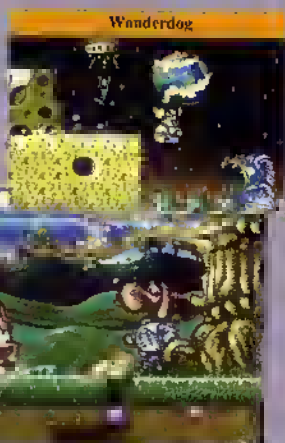


BLASTAR

Bereits für September stellen uns die rührigen Aktionisten einen multidirektional scrollenden Ballerknaller in Aussicht, bei dem das Feindgebiet mal nicht von der Seite, sondern von oben betrachtet wird — wer sich an den Klassiker „Cosmic Pirate“ erinnert, weiß, was ihn erwartet. Mit einem waffenstarken Raumer düst man über alienverseuchte Landschaften und durch finstere Höhlen; überall lauern Gegner, vom kleinen Standard-Feind bis zum extradielen Endmonster. Für Abwechslung sollen eingestreute horizontal-Levels und ein besonders reichhaltig ausgestatteter Raumhangar sorgen, wo man sich mit Waffen und diversen Schutzvorrichtungen eudecken kann. Das erste Demo sah jedenfalls recht gut aus: Mit der Rotationssteuerung kommt man auf Anhieb klar, und die Soundeffekte dröhnen knackig, bloß das Scrolling ruckelt noch leicht. Aber ein bißchen Zeit bleibt den Programmierern ja noch für den letzten Schliff am Schiff...

BUBBA'N'STIX

Ebenfalls für September ist ein Plauformgame angekündigt, dessen Vorabmuster einen äußerst vielversprechenden Eindruck hinterließ! Und das nicht allein der witzigen Comic-Grafik wegen, sondern auch, weil der Hüpf-Held ein so vielfältig verwendbares Handwerkszeug mitbringt: Mit seinem Super-Stock kann er die Gegner vertrimmen, Stabhochsprung trainieren, Billard spielen oder unzugängliche Felspassagen erklettern. Darüber hinaus sind allerlei Puzzles zu lösen, Bonusschätze zu bergen und drollig gestaltete Sprites zu bewundern. Speziell mit der Technik scheint man sich hier große Mühe gegeben zu haben, denn das Scrolling in alle Himmelsrichtungen klappt jetzt schon streckenweit, und die Hintergründe streuten nur so vor Farbe und Parallax-Effekten.



WONDERDOG

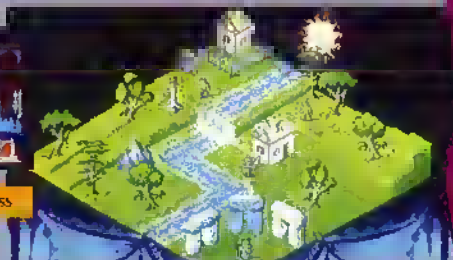
Diesen Herbst werden die Plattformen gleich noch ein zweites Mal geentert, und zwar von einem Wunderhund (nein, nicht Daisy...). Zwar dürften auch hier die ulkigen Animationen für so manchen Lacher gut sein, doch mit einem Stöckchen kann der wunderbare Köter nicht apportieren, äh, dienen. Statt dessen orientiert sich das Gameplay mit seinen originellen Ideen am kürzlich erschienenen „Chuck Rock II“. Die technische Seite ist hingegen alles andere als steinzeitlich: Nach dem ersten Vorab-Muster zu urteilen, warten zahlreiche Grafikgags, beeindruckende Obermotive, satte Farben, flottes Parallax-Scrolling und fröhliche Musikbegleitung. Mit etwas Glück können wir Euch schon im nächsten Heft ausführlich eines ausführlichen Tests mehr vertraut (n)

NEUES VON GRANDSLAM

Als mir Oskar mit schelmischem Grinsen dieses Previewmaterial übereignete, kam erst mal Protest: Was hat ein Rollenspieler, Simulant und Strategie wie ich mit Grandslam am Hut? Doch der Mann weiß, was er tut...



Realms of Darkness



Reunion



The Seventh Sword of Mendor

THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

REUNION

Und siehe da, die bilitischen Sport- und Aktionspezialisten haben ein heißes Süppchen aus Strategie, Wirtschaftsimulation und Weltraumkolonisierung am Kochen: Der Spieler ist verantwortlich für Forschung und Entwicklung, für Handel, Wandel und Sicherheit auf allen Milchstraßen sowie nicht zuletzt für fruchtbare Kontakte zu interplanetarischen Aliens. Wem jetzt noch nicht das Wasser im Munde zusammenläuft, dem sei noch verraten, daß die großen Schlammern ihnen interessanten Mix mit besonders feiner Schlammernpräzision würzen. Ansprechend bunte Optik ist heute ja schon fast selbstverständlich, aber hier wird man auch animierte Trickfilm-Sequenzen bewundern, in einen 3D-Kosmos lassen und einen tollen Soundtrack samt toller Sprachausgabe lauschen dürfen. Na, jetzt Appetit bekommen?

REALMS OF DARKNESS

Elite mir die Grandslam-Puristen nun an die Gurgel gehen, möchte ich sie damit beruhigen, daß die dunklen Königreiche immerhin mit Kellern und Kavernen in traditioneller Seitenansicht antworten können. Reintassige Plattform-Spezialisten haben aber auch hier nichts verloren, denn an sich geht's ganz rollenspielgerecht darum, einen jungen Helden vom schmerzigen Fluch ewig alter Familienverbrechen zu lösen. Dazu harren sechs Hauptquests der Enträtselung: Magie, Monster und Hunderte von intelligenten NPCs fehlen ebensowenig wie detaillierte Gesprächsmöglichkeiten, Städte, Dörfer oder atmosphärischer Sonnd. Das Witzigste ist aber die Wilderess-Optik: Man fühlt sich wie damals bei „Populous“, nur daß alles viel schöner aussieht!

Und weil die Rollenspieler gerade beim Frenen sind, dürfen sie sich noch auf einen besonders leckeren Leckerbissen freuen: Es wartet ein Rolli von altem Schrot und Korn, allerdings einer, der in den 256 Farben des neuen Amiga 1200 erstrahlen wird! Natürlich soll es auch eine Standard-Version geben, beiden gemeinsam ist, daß das magische Schwert der Einheit abhandeln kann. Besonders hart trifft der Verlust die braven Leutchen von Arentrann, weil sie nun den Attacken des üblen Medric ausgesetzt sind. Der Spieler hingegen setzt sich einer kompletten 3D-Welt à la „Fate“ ans, wo seine siebenköpfige Party auf ihren verschiedenen Lösungswegen von mittelalterlicher Musik begleitet wird — und das tut er sicher gerne freiwillig.

Ehe wir's vergessen: Vor November braucht ihr nicht im Softshop vorzusprechen, aber dann solltet ihr flüchtig sein — weil dann nämlich alle drei Newcomer gleichzeitig anflutchen werden... (jn)

CONSUMER ELECTRONICS SHOW CHICAGO '93



Typisch CES: Viele Menschen, aber wenige Amigos.

Ob Sommer oder Winter, Chicago oder Las Vegas — die CES ist in beiden Varianten eine durch und durch amerikanische Veranstaltung. Was leider auch heißt, daß sie alles andere als eine typische Amiga-Messe ist...

Daher gab es zwar Monumental-Fernseher, Telefonarmbanduhren und anderen Hi-Tec-Schnickschnack, ein paar neue PC-Titel und laufenweise Videospiele für die Sega- und Nintendo-Konsolen zu bewundern, aber wer frische Amiga-Soft sehen wollte, brauchte erwartungsgemäß viel Glück — oder noch besser die Einladung zu einer exklusiven VIP-Pressenvorführung.

OCEAN HEBT AB

So präsentierte Ocean im feinen Hyatt Regency-Hotel zwei äußerst flotte Flugis, die allerdings auch schon auf der ECTS in London zu sehen waren: **Inferno** — **The Odyssey** **Craftsmen** und **T.F.X.** Beide bieten ausgefüllte 3D-Polygongrafik, erscheinen voraussichtlich nur für den 1200er und stammen vom selben Designteam wie „Falcon“ und „F-29 Retaliator“. Der inoffizielle „Epic“-Nachfolger **Inferno** bringt 150 auf sieben Planeten und drei Monde verteilte Missionen, in denen man mit seinem Raumgleiter teilweise sogar in Gebäuden herumfliegen darf — sieht ein bißchen aus wie der Marsch durch einen 3D-Rollidn-geon. Nicht ganz so futuristisch ist das **Tactical Fighter Experiment** angelegt, wo drei verschiedene Stahlvögel auf ihren Einsatz in Afrika, Europa,

Südamerika sowie im Mittleren Osten und dem Indischen Ozean warten; einen **Missions-Editor** gibt's obendrein.

KYBERNETISCHE TRÄUME

Patrick Ketchum, der Boss des Edel-Labels **Cyberdreams**, schwitzte derzeit höchstpersönlich am in einem Supercomputer angesiedelten Grusel-Puzzle **I Have No Mouth And I Must Scream**. Ein Büro weiter entsteht unter den feinfühlig-Designhänden von Syd Mead das futuristische Rennspektakel **Cyberrace**, für das der Startschuß am Amiga aber wohl erst Anfang nächsten Jahres fallen wird. Noch später kommt das Horrorado-venture **Dark Seed II** mit noch mehr gespenstischen Animations-Schocks vom Schweizer Grafikguru H.R. Giger. Doch

der Hauptknüller dürfte wohl **Hunters of Ark** werden: Dieses Rollenspiel mit komplett neuem System erblüht unter den erfahrenen Fittchen von Altmeister Gary Gygax — also niemand Geringerem als dem Erfinder von AD&D!

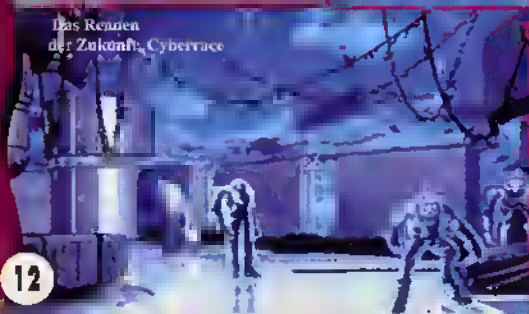
DER BYTE-TURBO

Wer von Euch selbst Games mit „All Amos“, „Easy Amos“ oder „Amos Professionell“ strickt, hat vielleicht auch schon vom **Amos Professionell Compiler** aus dem Hause Europress gehört, der die damit erstellten Spiele bis zu fünf Mal schneller ablaufen läßt; inzwischen müßte das Programm bereits in den Geschäften liegen. In Chicago lag jedenfalls ansonsten keine aktuelle Amigaware herum — gottlob gibt's ja noch Europa... (C. Borgmeier)

Taktisches Fliegexperiment: T.F.X.



Das Rennen der Zukunft: Cyberrace



Odyssee im Weltraum: Inferno



Lothar Matthäus



KINSON
OWNFIELD

Hat Lothar am Ende wirklich
mitprogrammiert?



Ein großer Name, eine teure Lizenz — und nichts dahinter? O nein, Ocean hat ganze Arbeit geleistet: Der Ruf des Bayern-Kapitäns ist gerettet, die Fans kriegen ein erstklassiges Spiel und Ihr einen topexklusiven Test!

Weltmeister, zweimal Fußballer des Jahres — Lotharchen sammelt die ehlich erschwizten Ehrentitel wie andere Lente Briefmarken. Und mit dieser Soccer-simulation kann er einen weiteren Erfolg verbuchen, auch wenn sein persönlicher Beitrag vermutlich nur in einem Satz bestand: „In Ordnung, nehmt meinen Namen!“

Bei genauerem Hinsehen haben wir es hier nämlich mit der Fortsetzung von „Emlyn Hughes International Soccer“ aus dem Hause Andiojenie zu tun. Ocean hat das Game also auch nur gekauft, in der englischen Heimat wurde es unter dem Titel „FA Premier League“ veröffentlicht. Was den 1990 erschienenen Vorgänger betrifft, so mußte er seine Qualitäten ja damals bei uns in einem kleinen WM-Special unter Beweis stellen und landete ganz knapp hinter „Kick Off 2“ auf dem zweiten Platz. Diesmal verhinderte das Timing der Hersteller leider den

Doppelpaß mit „Goal!“ — was besonders schade ist, weil Lothar Mathäus in gewisser Hinsicht eine Kombination von „Emlyn Hughes“ und „Kick Off“ darstellt. Vor allem gilt das für gewisse Ansichten, denn das Programm enthält sowohl eine leicht nach oben versetzte Seitenansicht als auch die klassische Vogelperspektive à la Dino Dini. Aber es kommt noch besser, denn zwischen den beiden Sichtweisen kann im Spiel jederzeit durch einfachen Tastendruck gewechselt werden, und das nahezu verzögerungsfrei. Doch ist das nur eines der nglanbllichen, vielen Features dieses Games, schreiten wir also mal zur Aufzählung:

Es stehen mehrere Spieltaktiken zur Auswahl, die sich noch durch selbstgestrickte ergänzen lassen, die Kieker besitzen individuelle Leistungsmerkmale (Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer etc.) und beherrschen das Fußspiel in drei Varianten,

dazu Hockentricks, Volleyschüsse, Bananenflanken und Flügelpässe. Es sind zehn Schwierigkeitsgrade vorhanden, der Wind weht in verschiedenen Stärken und Richtungen, außerdem können die Platzverhältnisse vom englischen Rasen bis zur ausgewachsenen Schlamm-schlacht variiert werden. Zum Optionsangebot gehören auch die mehr oder weniger strenge Berufsauffassung des Schiedsrichters (mit der Abseitsregel steht der Mann allerdings immer auf Kriegsfuß, und von Gelben bzw. Roten Karten hält er auch nicht viel), ein wahlweise einblendbares Mini-Radar und die Festlegung der Matchdauer, die zwischen laschen vier und professionellen 90 Minuten angesiedelt werden darf. Selbst der eingebaute Videorecorder macht noch ein bißchen mehr, als man von ihm erwarten würde, und bringt z.B. auf Wunsch vollautomatisch eine kurze Wiederholung von besonders gelungenen Spielabschnitten und Torszenen.

Aber werfen wir doch noch einen knuxigen Blick in die Kabine. Hier drängen sich neben den 18 Bundesligateams auch





Hughes" oder „Goal!“ zu sitzen. Richtig hübsch haben die Programmierer vor allem das Dribbling hinbekommen, selbst bei harten Kehrtwendungen verliert man das Leder normalerweise nicht. Für die etwas spezielleren Tricks muß man dagegen richtig zum Ball stehen, nur die ganz hohen und die Flachschüsse sind aus nahe-

schuldigen, im Laden wird Lothar selbstverständlich komplett deutsch anspielen. Wenn seine Lolita nicht mehr dazu schenkenfinkt, dürfte dieses freudige Ereignis Ende August stattfinden — dann könnt Ihr Euch selbst davon überzeugen, daß der Platz auf dem Siegetreppchen für „Goal!“, „Kick Off“ und „Sensible Soccer“ nun ziemlich eng geworden ist... (C. Borgmeier/od)

die ganzen englischen, französischen, italienischen und spanischen Mannschaften; bei ihren jeweiligen nationalen Meisterschaften, anlässlich eines Freundschaftsspiels oder zur Ausspielung des Europapokals treffen sie dann am Platz aufeinander. Im Zwei-Kicker-Modus kann man nicht nur gegen, sondern auch zusammen mit einem fußballbegeisterten Freund im selben Team antreten, bloß den Posten des Torwarts reserviert der Rechner immer einem für sich. Und daß von der kompletten Liga über die einzelnen Trikotfarben bis zu bestimmten Torszenen fast alles abspeicherbar ist, versteht sich bei soviel Vielfalt ohnehin von selbst.

Jetzt geht's endlich hinaus ins Stadion, wo man errent feststellt, daß all die schöne Theorie auch in der Rasenpraxis tadellos funktioniert — je nach gewählter Perspektive hat man das Gefühl, vor „Emlyn

zu jeder Lebenslage hinzukriegen, wobei Volleys allerdings oft und gern über dem Tor landen. Das ausgezeichnete Gameplay inklusive Fouls und nachfolgenden Elfmietern wird ergänzt durch eine prima Grafik mit herrlich großen und gut animierten Sprites, Freudenaußbrüche nach einem Tor sind an der Tagesordnung, und selbst der schwarz und weiß gepunktete Ball dreht sich deutlich sichtbar im Flug! Deswegen kreischen und tröten die Zuschauer vermutlich auch so enthusiastisch, wohingegen die (abschaltbare) Musik bei unserem Testmuster noch nicht eingebaut war.

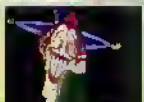
In diesem Zusammenhang müssen wir uns auch für die englischen Texte auf den Fotos ent-



LOTHAR MATTHÄUS (OCEAN/AUDIOGENIC)

SOCCER-SIMULATION

87%
„TOOR I“



GRAFIK	88%
ANIMATION	72%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	91%

VARIABLEN 10 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPIECHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLÖPPI	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPIECHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Im Vorjahr hat System 3 mit „Putty“ bewiesen, daß die Welt der Plattformen nicht allein schwerbewaffneten Gangsterjägern gehört — Millenniums wandlungsfähiger Held kann dem nur beipflichten!

MORPH

Gib mir die Kugel!

Ursprünglich handelte es sich beim Hauptdarsteller dieser originellen Action-Knochelei um den Schüler Morris Rolph, Spitzname Morph. Doch seit er die neue Teleportermaschine seines Onkels ausprobierte, schiebt er keine ruhige Kugel mehr — seither ist er selbst eine! Um das Unglück komplett zu machen, hat sich das Teufelsgerät mittlerweile in seine 24 Bestandteile zerlegt, die Morph jetzt zwecks Rückverwandlung mühsam in den vier, mit jeweils sechs Levels bestehenden, Welten des Spiels (Garten, Fabrik, Kanalisation und Labor) zusammensuchen darf.

Freilich hat das Leben als mittelgroßer Plasmakoller auch seine Vorteile, denn wenn er Energiepillen und Verwandlungs-Icons findet, kann der kugelige Held vier verschiedene „Aggregatzustände“ annehmen: Als bleischwere Eisenkugel bringt er jede Mauer zum Einsturz, als Gummiball hat er auch die Eigenschaften eines Gummiballs, in flüssiger Form plätschert er gewandt durch Löcher oder enge Gitter, und die gasförmige Seite seiner Persönlichkeit ermöglicht ihm sogar das Fliegen. Die Gesetze der Physik machen sich aber auch im negativen Sinn bemerkbar, denn Kanonenkugeln tun sich hekauntlich schwer mit dem Schwimmen, Gummibälle haben ein gespanntes Verhältnis zu scharfen Ecken und Kanten, für einen kleinen Wassertropfen ist ein Abwasserkanal nichts anderes als ein Massengrab, und die Anziehungskraft eines Ventilationsschachts auf Gaswolken ist wortwörtlich tödlich...

Ob ein bestimmtes Objekt nun „gut“ oder „böse“ ist, hängt somit stark davon ab, in welcher Form man sich ihm nähert und wie man seine naturgegebenen Eigenschaften nutzt. Beispielsweise stehen glühende Grillrost mit Gummi-Helden auf Kriegsfuß, während sie den (wasser-) tropfenförmigen Morph prompt zur Gaswolke mutieren lassen, ohne daß er dafür extra ein Verwandlungs-Icon verschwenden muß. Letztlich besteht das

Gameplay also zum Großteil aus dem Herausfinden solcher Feinheiten und der optimalen Vorgehensweise in den einzelnen Levels. Hat man dann einen davon innerhalb des Zeitlimits geschafft, versucht man den nächsten — wenn nicht, investiert man halt noch aus der unendlich vielen Morph-Leben oder wählt gleich eine andere Welt an.

Die Stiksteuerung des kugeligen Ex-Schülers geriet etwas gewöhnungsbedürftig, und auch die Beschränkung der Soundkulisse auf Geräuscheffekte während des Spiels ließe sich als Minus ins Feld führen. Aber allein die ausgefallene Idee und ihre Umsetzung in ein ausgefeiltes Leveldesign rechtfertigen hier schon den Kauf, dazu kriegt man eine nett gezeichnete und soft scrollende Grafik. Nur 1200er-Besitzer dürfen vorläufig leider noch nicht mitkugeln, sie müssen ihre aufgebohrte Spezialversion abwarten. (rf)

MORPH (MILLENNIUM)

PLATTFORM-KUGEL

74%

„RUNDE SACHE“



GRAFIK	71%
ANIMATION	75%
MUSIK	60%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS **DM 69,-**

SPEICHERBEDARF	NEIN
DISKS/ZWEITLOPPY	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

MONOPOLY

Auf spielerische Weise Geld scheffeln — am Wohnzimmerisch wird der alte Kapitalistenraum schon seit Generationen wahr. Braucht's da überhaupt noch die Digi-Variante des Hotels in der Schloßallee?



Brettspielumsetzungen stehen ja in dem Ruf, meist so überflüssig wie ein Kropf zu sein. Die Programmierer von Supervision versuchten sich hier aus der Affäre zu ziehen, indem sie sich sklavisch an die originalen Regeln der Pappvorlage hielten: Bis zu acht menschliche oder blecherne Möchtegern-Millionäre können dem schönen Mammon hinterherjagen, indem sie Grundstücke kaufen und anschließend mit gewinnbringenden Häusern und Hotels bebauen. Natürlich darf untereinander geschachelt werden, und die beliebten Gemeinschafts- bzw. Ereigniskarten fehlen ebensowenig wie die (vom Rechner betriebene) Bank oder der leidige Knast.

Die Computergegner verfügen dabei nicht nur über drei verschiedene Spielstärken, sie haben auch ihre individuellen Eigenheiten, was man oft schon am Namen erkennt. Rudolf Raser etwa ist ein unbeherrschter Draufgänger, während Fräulein Fifi immer ein bißchen zügellos vorgeht. Ebenfalls recht heizehnend sind ihre Spielfiguren — Seemann Barke besitzt einen Kutter, Frau Stärke gleitet der Koukureuz mit ihrem Bügel-eisen davon. Beim Ziehen dieser Figuren wird eine nett gemachte

oben gezeigte Brett, dessen einziger optischer Vorzug in seinem originalgetreuen Monopoly-Grün besteht.

Die Regeln werden in der Anleitung genau erklärt, die Maussteuerung funktioniert problemlos, eine Speicherfunktion ist auch vorhanden — also alles eitel Sonnenschein! Nicht ganz, denn bei mehreren Teilnehmern gerät der Spielfluß durch die ständig wiederholten Animationssequenzen arg ins Stocken. Wenn man sich bei der Zahl der Mitspieler einschränkt, bessert sich das natürlich; die Digi-Konkurrenten agieren (zumindest auf der höchsten Spielstufe) recht clever und glücklich obendrein — oft bekommen sie ein Pech nach dem anderen, während man selbst im Knast versankt! Doch ändern läßt sich das ebensowenig wie das Regelwerk, lediglich eine „kurze Version“ mit einstellbarem Zeitlimit wird angeboten.

Unterm Strich bleibt das Spiel die bis-

her gelungenste Monopoly-Versoffung, besonders in Hinblick auf Solo-Kapitalisten. Gegen die zwischenmenschlichen Reize des originalen Oldie-Bretts hat aber auch sie keine echte Chance. Wäre noch anzufügen, daß eine aufgepeppte Version für den 1200er vorbereitet wird, allerdings läuft auch diese Normalausführung auf Commodore 64. Und falls ihr das Thema Sound vermisst: Erstens kam unser Testmaster noch stumm daher, und zweitens interessiert das in diesem Fall obenein nur peripher... (mie)

Animationssequenz gezeigt, genauso beim Haus- und Hotelbau. Auch die „schlichen“ Auswirkungen dieser Aktionen sind hübsch anzusehen: Die Jungs und Mädels strahlen vor Freude, laufen knallrot an oder raufen sich verzweifelt die Haare. Etwas kümmerlich wirkt dafür das schräg von



MONOPOLY (SUPERVISION)

BRETTSPIELVERSÖFFUNG

61% „SPIELBAR“



GRAFIK	57%
ANIMATION	62%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%

VARIABLE 3 STUFEN

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDAUF	1 MB
DISKS/ZWERTLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPIELBAR	SPIELSTAND: 6
DEUTSCH	KOMPLETT





SYNDICATE

Immer wieder gibt es Spiele, auf die Joker Redakteure mit besonders weit heraus-
hängender Zunge warten — das jeweils
neueste Werk der „Populanten“ von Bull-
frog gehört schon traditionell
dazu...

Jetzt konnten wir die Zange wieder ein- und das neue Söldner-Strategical der englischen Kultprogrammierer endlich abfahren: Am Screen entfaltet sich eine futuristische, von sieben Mega-Konzernen beherrschte Welt. Auf Anhieb erinnert der in 50 Territorien zerstückelte Globus dabei an „Risiko“, geht es doch auch hier darum, den sechs digi- gesteuerten Gegnern Land für Land zu entreißen, um das eigene, in Europa startende Syndikat zum vollständigen Sieg zu führen.

Die Firma von Welt vergrößert ihre Einflusssphäre vornehm durch gezielte (An-) Schläge in einem der Nachbarstaaten, wobei der Spieler manchmal unter mehreren Missionen wählen darf — etwa wichtige Personen entführen bzw. liquidieren oder gleich ganze Städte von feindlichen Agenten säubern. War das Unternehmen erfolgreich,

gliedert sich das betreffende Land dem Imperium an, und die Steuern dürfen drastisch erhöht werden. Doch Vorsicht, wer die Schraube allzu heftig anzieht, muß mit Rebellionen rechnen! Rechnen muß man hier übrigens auch mit einem durchaus actionhaltigen Gameplay:

Für jede anstehende Aufgabe werden aus einem achtköpfigen Pool bis zu vier Schlagentots gleichzeitig ausgerüstet. Waffen aller Art, falsche Ausweise oder elektronische Körperimplantate kosten allerdings eine Stange, auch in die Entwicklung neuer Gerätschaften sollte man seine Steuereinnahmen investieren. Ist die Mannschaft reisefähig, wird sie in die Iso-Grafik geschickt, um sich in Echtzeit mit durch die Straßenschluchten schleichenden Attentätern und andern Unliebsamkeiten auseinanderzusetzen. Animierte Reklametafeln, Fußgänger en gros, benutzbare Autos und Eisenbahnen sowie

viele weitere taktische Feinheiten beleben unterdessen die 3D-Landschaften und den Spielablauf gleichermaßen. Meist ist unser Killertrupp jedoch per pedes unterwegs; zur Tat schreitet man wahlweise getrennt oder als Gruppe. Marsch- und Ballerziele sowie alle sonstigen Optionen (z.B. Adrenalin spritzen fürs Tempo oder ein kleiner Intelligenzschub, der die Burschen teilweise selbständig handeln läßt) hat die Maus jederzeit bestens im Griff.

Rein optisch stört eigentlich nur das ruckelige Scrolling, die Details dagegen haben's in sich; Da kann man stilschlecht aus dem Wagen heraus schießen, und wer nicht aufpaßt, hat ruckzuck einen harmlosen Passanten auf dem Kühler und/oder die Polizei am Hals! Allerlei nette Sound-FX, eine schön düstere Titelmelodie und die für spätere Upgrades geplante Netzwerktauglichkeit vervollständigen schließlich den positiven Gesamteindruck. Es macht also durchaus Laune, mit Uzi und Flammpen-

werfer auf die Pirsch zu gehen, aber der letzte Kick, der aus guter Soft unsterbliche Klassiker macht, fehlt irgendwie. Vielleicht liegt's am doch etwas biederem Mix aus „Risiko“, Finanzstrategie und Wusel-männchen-Action... (jn)

SYNDICATE (BULLFROG/ELECTRONIC ARTS)

ISO-STRATEGIE

79%



GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	79%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%

FÜR GEURTE

PREIS	DM 90,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Uns sind Gerüchte zu Ohren gekommen, daß unsere Antworten auf Eure Leserbriefe zwar stets sehr witzig, aber oft auch ironisch, zynisch, ja manchmal gar ein wenig bösarig seien. Dazu müssen wir aber wirklich mal was sagen: Jedes einzelne Wort dieser Verleumdungen ist... wahr!

Leserbriefe

CHEF-SCHELTE

Lieber Michael, auch Du mußt Dich in Deinem letzten Editorial also an diesen Postleitzahlen-Gelenke beteiligen! Dabei soll jeder gesunde Mensch ohne weiteres ein, daß die vielen Orte mit derselben Postleitzahl beschriftet werden mußten. Das diskriminierende O für Ost bzw. W für West hat ja immer wieder um die Spaltung hingewiesen und bestimmt nicht zur Einheit in den Köpfen beigetragen. Schließlich bin ich ein Deutscher und kein O-Deutscher, und Du bist kein Westi, sondern auch nur ein Deutscher. Übrigens hat Dein AJ sich niemals an das W gehalten und stets „D-8013 Ham“ geschrieben...

Nach uns: Bayerische Schiffssteller (auch DN) benutzen stets das Wort „geine“, im Duden heißt es aber nur „gera“. Auch „vonne“ heißt im restlichen Deutschland nur „vorn“ — die Bayern meinen wohl, daß alle anderen zu sprechen sollten wie sie. Oft hört man auch: „Ich bin gesessen“, während es doch wohl immer noch heißt: „Ich saß“. Im AJ ist auch recht mit etwas kosten, ich dachte immer, daß nur die Amos taten! Und nun zum dritten Punkt. Der Ausdruck „Gelbe Gefahr“ in Deinem Editorial ist rassistisch und stammt aus der Zeit des kalten Krieges. Sicher weißt Du, daß damit die Menschen in China gemeint waren. Wenn meine Tochter mich fragen sollte, was Du damit gemeint hast,

muß ich ihr also nicht nur vom neuen Postleitzahlenbuch, sondern auch noch vom Zusammenhang mit China erzählen. Du, lieber Michael, könntest glatt als Schreiber bei der Bild-Zeitung anfragen — genau deren Niveau läßt sich aus Deinen Sätzen herauslesen! behauptet Herbert Wollnik aus Oranienburg.

Jetzt müssen wir glatt mal unseren Fuß in Schmutz nehmen, eine glückliche ungewohnte Situation! Nichts anderes: läßt hier offizielle Duden (also der für alle Deutschen, Österreicher und andere Nicht-Bayern inbegriffen) von VORN bis hinten sämtliche Varianten GERNE geben, das Tuten und das „gesessen sein“ sind hingegen unschöne Umgangssprache — na, und? Völlig an den Ähmern herbrüder! (huch, muß es nicht herbeigeprungen helfen?) Ist es schließlich, wegen des Ausdrucks „Gelbe Gefahr“ Linus aus Michaels Cover über die neuen Postleitzahlen hineinzuinterpretieren. Denn wie viele andere Redewendungen fragwürdiger Herkunft ist er mittlerweile voll in der Umgangssprache angekommen und seines eigentlichen Ursprungs beraubt. Letzterer ist übrigens in Wüchsmännchen-Zeiten ungeschieden, da war vom „kalten Krieg“ noch keine Rede. Aber all das ist einem Kinderkram für jemand, der ohne weiteres einmüht, daß „die vielen Orte mit der gleichen Postleitzahl RESEITIGT werden müßten“...

DIE GELBE GEFAHR SCHLÄGT ZURÜCK

Jetzt reicht's mir aber mit Entem Boß! Er beschwert sich über ein wenig Arbeit am Computer, nur lächerliche 10.000 Adressen manustellen! Die hätte er mal per Hand bearbeiten sollen, dann wäre er wenigstens acht Wochen sinnvoll beschäftigt gewesen und hätte nicht einen solchen Stoß scheitern können. Anlässlich meines dreiwöchigen Praktikums bei der „Gelben Gefahr“ habe ich jedenfalls gesehen, daß die Arbeit der Post gar nicht so einfach ist. Zehntausend Adressen müssen doch schon in einem Stadteil bearbeitet werden! Und warum machen die Postler diese Umstellung? Um sich selbst und Ihrem Verlag die Arbeit zu erleichtern! Naunehm kommen Briefe schneller an, weil sie besser zugeordnet und abgeleitet werden können. Für die neuen Telefongebühren ist schließlich die Telekom verantwortlich, und die nur 20 Pfennig erhöhten Postkosten sind ja schließlich kein Beinbruch. Last not least ist es bei dem Umfang des Postleitzahlenbuches wirklich kein Wunder, wenn dort ein paar Fehler auftauchen...

Nun noch etwas anderes: Da ihr offenbar meinen letzten Brief beim Umzug verknallt habt (kommt mir jetzt nicht damit, die Post sei's gewesen), stelle ich meine damaligen Fragen noch einmal. 1) Wohnt ihr alle im Verlagsgebäude, oder hat jeder von

- 1) Ench eine eigene Wohnung?
- 2) Wird es eine Datadisk zu „Wing Commander“ geben?
- 3) Kann man problemlos mehrere Zusatzfloppies an den Amiga anschließen?
- 4) Wie lange dauert bei Ench eigentlich ein Arbeitstag, und werdet ihr für Überstunden überhaupt bezahlt? bedankt uns Oliver Fehek aus Cestrop-Renvel.

Umgekehrt wird von Stiefel daraus: Wahrscheinlich wars es Du, der während seines Praktikums alle unsere Leserbriefe an Herrn Cestrop und Frau Rausel verschickten hat! Wegen Dir wird unsere sprichwörtlich flote Bundespost so oft als „Schneckenpost“ verunglimpft! Und wahrscheinlich müßten wir auch wegen Dir unsere Adresskollern auf die neuen Postleitzahlen umstellen! Überhaupt, was interessiert uns die Arbeit der Post? Dort wird nun schließlich fürs Sortieren bezahlt, bei uns hingegen sa gut wir gar nicht. Damit wäre Frage vier auch schon zu Hälfte beantwortet, es folgt der Rvrt:

- 1) Nur Brork und Jaker werden im Verlagsgebäude. Michael in seinem Gehlsprecher und alle übrigen unter diversen Brücken.
- 2) Du, hoffentlich! Aber fix ist Lösung noch nie.
- 3) Bis zu vier Zusatzfloppies lassen sich ohne weiteres (unter anderem) anschließen.
- 4) Offiziell dauert unser Arbeitstag acht Stunden, tatsächlich sind wir schon froh, wenn wir auf zwölf Jahreslohn kommen...

**WO LAUFEN SIE
DENN?**

Ich habe gehört, daß ns für
den Amiga 5 1/4-Zoll-Laut-
werke gibt. Ist das wahr?
Wenn ja, Inkontinieren sie
antiautisch, oder muß man
wie beim 64er Ladeheft
eingeben? Kann ich dann von
der normieren auf die „große“
Flippy kopieren und amge-
kehrt? Wieviel kostet es ein
Teil, wieviel KB verträgt es,
und gibt ns das auch für die
Idler?
hombadit nns Horst
Schieflitz aus München.

in Hamthabung, Konstanti-
kität, Preis und Kapazität un-
terschiedlich sind externe
5,25"-Floppys punktsch
nicht von ihnen 3,5"-Brä-
dern — in ihrer Verbreitung
schon: Wahler-Disks und
dazu passende Laufwerke
gibt es mittlerweile auf allen
Synonym (selbst im PC) als
vom Amsterdam bediente
Speicher.

PAPA ANTE PORTAS

Der Vater meines Freundes
abhebt bei einer Computert-
firma und ist sehr oft an-
wesend. Und er sagt, daß die
A1200 nichts bringt! In
Amerika habe er sich zuerst
ganz gut verkauft, sei jetzt
aber schon abgeschrieben wor-
den. Genau das gleiche him-
Bald würden für den 1200DM
keine Spiele mehr herge-
stellt. Stimmt das? Ich würde
nämlich nicht, wenn ich glau-
ben soll – Einch oder drin-
Vater meines Freundes.
zitiert Deunis Timpal aus Ho-
homburg.

Soll man haben Väter und
tugendhafte "ne Ahnung? Wie
auch dem CES-Bereich in
dieser Ausgabe zu rühmen
war, im Communique in
Amerika zwar prinzipiell ein
neuer Stand, aber hier
zunehmend erschlossen immer
mehr gute 1200er-Spezial-
versionen. Auch Games, die
nur für diesen Rechner ent-
wickelt werden, sind bereit-
willigstens in der Maciel Tra-
jektion über 30.

**ES LEBE DER
1200ER!**

Zuerst mal ein paar Worte zu Ihrer Zeitschrift: Sie ist die beste, die ich je in den Fingern hatte! Sie ist witzig und doch seriös, informativ und immer auf dem Laufenden. Was sie aber vor allem von anderen Magazinen unterscheidet, ist Ihre persönliche Art, mit den Lesern umzugehen!

Themenwechsel. Gut finde ich, daß Commodore sich inzwischen auf den A1200 fixiert, denn der ist meines Erachtens die große Chance für den Amiga. Ich habe mir vor einigen Monaten gekauft und bin begeistert — endlich „Wings Commander“ in vernünftiger Geschwindigkeit! Dann 510kba-Besitzerin sein gesagt, daß ja auch alle Fälle mal den Tag kommen müßte, an dem ihr Rechner den Platz für einen anderen Röhrenwürde. Wollen wir also fröhlich sein, daß dieser herrliche Kriechkriecher kein PC war.

Schließlich noch eine spezielle Frage zu „Sim Trek — The 25th Anniversary“: Wann kommt eigentlich die Amiga-Version? In tausend anderen (schlechten) Zeitschriften wird nämlich behauptet, daß es nie gehen wird, berichtet Andy Klippel aus Duisburg.

Wir gratulieren zu Deinem Gradschrank bei Zerstreuung, Drinnen
Wird dich hinsichtlich
Hochzeit und Deinem Vater
der offensichtlich nicht mehr
auf US-Messen herumtrotzt, als
von ganzem Herzen können
wir Dir und anderen Anzei-
gekräften im Moment nicht
nichts anderes sagen, als das
weiterplay zwischen zwei
minuten ernsthaft über eine
Kommunikation ihrer In-
halten. Eine weitere nicht mehr

TONIGUELO

Ah, endlich habe ich mich einen Tsin-Bau bekommen — nur heißt die Frau inzwischen Michaela und trägt mittlerweile eine Sonnenbrille. Tsin, Jasmin, Minhanla und wie ihr Lockspitzel sonst noch heißen möge: Fast zu Hölle!

Softsale ☎ 0502

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

[illegible]

A-Train* 79,90 DM 'Combat Air Patrol' 64,90 DM

[illegible]Dune 2* 59.90 DM Eishockey Man.* 69.90 DM[illegible]

Goal 1**	54.90 DM	Gunship 2000**	69.90 DM
----------	----------	----------------	----------

[illegible]

Syndicate* 64 90 DM	Trans'n Treasures** 64 90 DM
---------------------	------------------------------

Syndicate	64,90 DM	Maps & Treasures	64,90 DM
SUPER NES DT	SUPER NES DT	SUPER NES DT	SUPER NES DT

Act Raiser	129.90 EW	Cosmo Gang	139.90 EW	John Madden	119.90 EW	Player Model	129.90 EW
Alien 3	129.90 EW	Gyromancer	129.90 EW	Mark Moze	119.90 EW	Satany	129.90 EW
Alien 3: Tactics	139.90 EW	Death Strike	114.90 EW	Manny Kart	94.90 EW	Sam Gray	54.90 EW
Batman Returns	129.90 EW	Euhans Hero	129.90 EW	NBA All Star	119.90 EW	Sam Gray	119.90 EW
Best of Best	134.90 EW	Lethal Tunn	129.90 EW	NBA All Star Hockey	129.90 EW	Sam Gray 2	129.90 EW
Cast II: Baseball	129.90 EW	John Garwan	129.90 EW	Sex Meno W	119.90 EW	Tony Tons	129.90 EW
Casual's Cacer	119.90 EW	Jim's Cacer	129.90 EW	Pink Iron Cell	119.90 EW	WWS Row 1	139.90 EW

JOYSTICKS JOYSTICKS JOYSTICKS JOYSTICKS

CP Mini schw	21,90 DM	CP Stand Mini D	32,90 DM	CP Stand Sp E	28,90 DM	KONIX Spk SL	25,90 DM
CP Mini bare	29,90 DM	GO Stand schw	26,90 DM	CP Stand-blau	32,90 DM	KONIX Spk D	21,90 DM
CP Mini So. f.	28,90 DM	CP Stand lg.	28,90 DM	GO Mani Deck	35,90 DM		

FÖRDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE
FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+MEGADRIVE
MIT ÜBER 1.300 TITELN AN

*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten
erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab
250,- DM versandkostenfrei. Ausland: Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A320 Airbus Edition USA / d1	94.95
A-Train / d1	84.95
Abandoned Places 2 / d1	66.95
Allan Bradd Special Edition 92	24.95
Amberstar / d1	79.95
Arabian Nights	49.95
B17 Flying Fortress / d1	69.95
Battle Isle + Data Disk / d1	69.95
Battle Isle Data Disk, 2 / d1	44.95
Bcavers / d1	49.95
Body Blows / d1	49.95
Bundesliga Manager Professional 2.0 / d1	72.95
Chaos Engine / d1	54.95
Chuck Rock 2 / d1	49.95
Civilization / d1	79.95
Comball All Palat / d1	69.95
Das Schwarze Auge 1 — Schicksalsklinge / d1	79.95
Das Schwarze Auge 2 — Steinenschweif / d1	V.mö.
Das Patrizier / d1	74.95
Descot Strike / d1	59.95
Danc 2 / d1	79.95
Dungeon Master & Chaos strikes back / d1	66.95
Elshockey Manager / d1	74.95
Entity / d1	64.95
1-15 Strike Eagle / d1	34.95
Fallen Empire / d1	84.95
Flashback / d1	64.95
Formula 1 Grand Prix / d1	79.95
Goal 1	54.95
Gunship 2000 / d1	69.95
Hannibal / d1	72.95
Historyline 1914-1918 / d1	84.95
Indiana Jones 4 — Lost of Atlantis / d1	69.95
Legend of Kyrandia / d1	66.95
Remmings 2 / d1	64.95
Lionheart / d1	59.95
Lost Vikings / d1	59.95
Lothar Mathias / d1	V.mö.
MT Tank Platoon / d1	34.95
Midwinter 2 / d1	34.95
Morph / d1	54.95
Pinball Dreams / d1	59.95
Pinball Fantasies / d1	59.95
Privateer	29.95
Railroad Tycoon / d1	79.95
Secret of Monkey Island 2 / d1	89.95
Sensible Soccer '93 / d1	54.95
Space Legends / d1	74.95
Street Fighter 2 / d1	59.95
Syndicate / d1	56.95
Tornado / d1	V.mö.
Transcend / d1	54.95
Trips 'n' Treasures / d1	66.95
Turkmen 1 / d1	24.95
Turkmen 2 / d1	24.95
Walker / d1	59.95
War in the Gulf / d1	74.95
Whale's Voyage / d1	66.95
Wing Commander / d1	44.95
Wrestle Mania 2 / d1	54.95
Zool / d1	59.95

1-Mk-Erweiterung für Amiga	59.90
2-Mk-Erweiterung 1.5" für Amiga	119.90
Dr. Horrible / d1	19.95
Los Lusitani / d1	19.95
Gottis Games Pad (Amiga & Atari ST)	49.00

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

**ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE**

Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

MAILBOX

wünscht sich der Rote Rächer aus Düsseldorf.

Das Joker-Team wünscht dir
Dann ebenfalls eine gute Reise.

HAARIG

Schnief! Sehnchz! Wie konntest du bloß umziehen? Ich sage Trauer! Nie wieder die alte Adresse schreiben, kein Haar mehr in der Suppe, in der ich die Untere Parkstraße sowieso das Salz leckt. Ja, du trinkst jetzt trüblich Euren bretonischen Tee mit Wasser aus dem Grabbrunnen und sitzt in einem losigen Ring zusammen. Währenddessen wische ich meine Tränen auf und helfe, daß wenigstens Euer Verlagsname bestehen bleibt, sonst hab ich gar keinen Joker mehr im Ärmel — und warum sollte ich dann Euch um ihre gute Adresse gebuchte Zeitschrift herumkriechen noch kanten? Schließ doch endlich mal alle Türen und alle Fenster, damit ich keine Seiten Eures Magazins flüchten, wo doch der ganze Rest bis an wenige Ausnahmen absolut spärlich und sensationell ist. Also, macht mir bloß keinen Bruch aus dem Joker!

Ich bin Christhart Krentenstein aus Lentkiche-Friesenboten.

Hast Du schon mal in Erwägung gezogen, die Hilfe in Anspruch zu nehmen? Wie! Adresssumme ist heilbar! Wenn ich demnach die Freiseiten wieder in Deinen Hof an der Kirche kanten, dann werde ich gewiss an Dr. Bruch und frag nach der Kartenkarte — die Ansicht kennst Du ja...

SEKTENWAHN

Normalerweise stehen ja ich immer die gleichen Sachen in den bei Euch abgedruckten Anzeigen. Aber im Maiheft — o jeh! Die neue SF-Trilogie von Ron Hubbard als Taschenbuchausgabe! Hab ich's echt schon so nötig, daß ich auch noch in die Scientology-Sekte Werbung machen müßte? Ich habe dieses „Werk“ zwei

nicht gelesen, dafür aber anderes vom alleinigen Guru. Eulich, ich würde mich mehr freuen, wenn mein Amiga in die ewige Meditation einsteige, als wenn ich nochmal in solchen Schinken blättern müßte! Also: Keine Mail für Scientology-Wirtschaftsunternehmen wie etwa den New Era-Verlag. Deren Gehirnwäsche muß ich wirklich nicht noch finanzieren, zumal es genug andere SF-Bücher gibt. Und bessere sowieso! Bezieht Gero Feß aus Bremen Stellung.

Dann mal ein grusiges Wort: Wir sind mir nicht allwissend und (kann zu glauben, aber wahr), wir sind nicht heilbar, daß der New Era-Verlag zum Scientology-Unternehmen gehört — bis wir die Anzeige selbst sehen, und du warst für Änderungen bereits zu spät. Und obwohl wir heilbar sind, wirst du nicht abhaken, wenn wir es doch ebenfalls ab, das Heft zum Forum zweifelhafte Weltanschauer zu machen. Kurz und gut, Anzeigen solcher oder ähnlicher Inhalts werden wir zukünftig keinen Raum mehr zur Verfügung stellen. Einverstanden?

PERVERSER STÖHNER

Ich kaule den AJ eigentlich nicht wegen der Leseblätter, der Tests und des Bilds von Michael, das ich immer wieder neu zum Wieren finde! Diese geniale Einstieg führt mich gleich zu ein paar Fragen:
1) Ich habe gehört, daß Computer von Viren befallen sein können. Ist das ansteckend?
2) Kann man ein Computergeschehen als Rattenkalle bezeichnen?
3) Mein Amiga 321 stöhnt in letzter Zeit so pervers. Kann das am Monitor liegen?
4) Seid ihr also so intelligent, wie ihr ansieht?
5) Und beantwortet ihr immer alle drinnen Fragen?
bietet mir Niklas Hamamekts aus Berlin interessante Gelegenheiten zu Leseheften.

Wir beantworten Deinen Brief eigentlich nur wegen... äh, wegen... also, wir beantworten ihn jedenfalls:

1) Ja, sogar hochgradig unstickend — Du hast ja offensichtlich schon einen kleinen Schaden davongetragen.

2) Kommt ganz auf die Größe der Ratten an. Für die weißen Mäuse, die Leute wie Du für gewöhnlich sehen, reicht's dicke.

3) Klar liegt's am Monitor — wenn Du uns andauernd angucken würdest, wäre es mit ein paar perversen Süßwaren nicht getan!

4) Wer sieht hier intelligent aus?! Die Person muß sofort weg, sie paßt einfach nicht zu uns!

5) Sieht ganz danach aus...

SONNE, SAND UND RAUBKOPFEN

Ich bin Euer deutscher Anhänger aus dem spanischen Teneriffa. Nachdem es sich auch hier herumgesprochen hat, daß in der großen, weiten Welt so etwas wie der Amiga existiert, muß ich Euch Dr. Freak doch mal über die hiesigen Verhältnisse berichten: Ich würde sagen, Teneriffa ist das Raubkopier-Paradies überhaupt! Ich habe hier noch kein Original-Spiel gesehen (außer in meinem Regal natürlich), und auf den Flohmärkten kann man ganz öffentlich Raubkopien kaufen.

berichtet Alexander zur Linden aus Teneriffa

Also, Ihr Raubkopierer: Auf ins sonnige Teneriffa! Die Horvater fänden den Exodus gewiß anregend, und wir können uns in Deutschland bald wieder über einen warmen Regen an frischer Amigaware freuen.

FREI IM MAI

In der Mainnummer habe ich gelesen, daß Lucas Arts seine Amiga-Abteilung schließen will. Nun hat ein Freund behauptet, daß U.S. Gold die ent-

sprechenden Rechte aufkaufen will, um künftige Amiga-Umsetzungen zu besorgen. Stimmt das? Derselbe Freund hat auch behauptet, daß in nächster Zeit einige Games von UBI Soft und Infogrames zum Kopieren freigegeben werden. Wenn dem so ist, könntet Ihr dann nicht mal eine Liste dieser Spiele aufstellen? bittet Ralf Matthe aus Coburg.

Bei Lucas Arts denkt man tatsächlich über Lizenzvergaben nach, es ist also durchaus möglich, daß Dein Freund diesbezüglich Recht hat. Aber frei kopierbare Vollpreis-Games? Ist kein Freund zufällig aus Teneriffa?

BRIGITTA — VERZWEIFELT GESUCHT!

Wo ist eigentlich Brigitta? Man hört bzw. liest ja so gut wie gar nichts mehr von ihr. Würde sie vielleicht belördert und darf jetzt die Seiten nummerieren? Oder ist ihr einfach die Zahnpasta ausgegangen, und jetzt will sie sich nicht mehr für die Seitenhiebe fotografieren lassen, weil sie Angst hat, ihre neuen Dritten würden bei den Lesern nicht ankommen? Ich bitte um Aufklärung! Ich bitte um: fordert Stefan Wetzl aus Lüneburg.

Befördert wird man bei uns höchstens vor die Türe, das solltest Du eigentlich wissen. Auch Zahnpasta hat Güti noch in rauen Mengen, wir, sie hat die letzten Monate einfach beim Friseur verbracht. Das Ergebnis dieses „Kurzurlaubes“ ist diesmal bei den Seitenhieben zu bewundern.

KONKURRENZNEID

Mit Euren Spieletests seid Ihr ja ziemlich aktuell, aber da behauptet doch Eure direkte Konkurrenz glatt, daß Ihr nur deshalb so schnell seid, weil Ihr inoffizielle, unfertige Versionen oder Demos testet. Nun sagt mal was dazu! Es ist nämlich

Message to you

ISHAR 2

Das neue Abenteuer!

- Für RPG-Anfänger und Fortgeschrittene geeignet
- Gruppen-Mitglieder mit Persönlichkeit und "eigenem Willen"
- Hunderte von neuen Charakteren
- Detaillierte Karten des Inselreichs
- Spieleraufbau drimal größer als in Ishar
- Abenteuer-Szenarien mit dichten Handlungssträngen
- Phantastische Grafik-Atmosphäre
- Spielstände sichern und laden ohne Abzüge
- Verbesserter Kampfmodus
- Gruppen aus Teil 1 können übernommen werden
- Bildschirmausgabe und Handbuch komplett in Deutsch!

Jetzt erhältlich für:

MS-DOS
AMIGA
ATARI ST

Transarctica
Ein epischer Abenteuer in einer fantastischen Welt.
Sie werden Transarctica durch sein eigenes Umfeld erleben.

MS-DOS - AMIGA 500/600 - ATARI ST
LEIST NEU - AMIGA 1200 - ATARI FALCON

Silmarils

Sie erhalten diese Programme in jedem guten Fachhandelsgeschäft. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sie zu erwerben, wenden Sie sich bitte an die Firma Selling Points GmbH, Postfach 2863, 33259 Gütersloh, Tel.: 05241 / 29843.

THOMAS PFISTER

TEL: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Abenteuer Plätze 2	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D
Adventures	98,-D	Adventures	35,-D	Boys of Dymov	66,-D

ACTION/ARCADE

Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D
Agony	28,-D	Agony	28,-D	Agony	28,-D

SCHNITTSTIL/ZUBEHÖR

AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D
AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D	AB-Schnittstil	35,-D

STRATEGIE/SIMULATION

1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D
1991	35,-D	1991	35,-D	1991	35,-D

HALDOX

so, daß Ihr ja in der Mai-Ausgabe das Abo-Demo vom Eishockey Manager unbietet — und dort ist ein Foto abgebildet, das anscheinend weder im Demo noch im fertigen Spiel vorkommt. Würde das nicht die Behauptung Eurer Konkurrenz bestätigen?

Himmel, jetzt müssen wir auch noch eine 1. und 2. die Mäherwerber brechen. Denn nicht sie haben diese Behauptungen aufgestellt, sondern ein Leser (wie Du!) in einem Brief. Die Antwort lautet, daß man sich selber oft frage, woher wir so für unsere Testmuster bezahlen — fragt Euch ruhig weiter, Leute, von uns erfahrt Ihr nichts! Aber gottlob haben wir es nun wirklich nicht nötig, inoffizielle, unfertige oder Demo-Versionen zu testen. Im Gegenteil: Der beiseite (Tief-) Screen von „Eishockey Manager“ auf der Abo-Seite wurde seinerzeit von Software 2000 exklusiv für ein Preview im Antea Joker erstellt. Davon können die Kollegen nur träumen...

DIE KOHLRAUBIS

Der letzte Joker gefiel mir ja bis zur Seite 57 ganz gut, dort aber schreibt Euer Lösungs-Guru Werner: „Wer zuerst kommt, zockt die Kohle ab!“ Tja, nun weiß ich allerdings, daß Raubkopierer für den gemeinen deutschen Hauszocker irgendwie schneller zu haben sind als Originale. Also mal fix das neue Game durchgecheckt, Tips notiert, weggeschickt und Kohle kassiert. Ja, nur der Raubkopierer ist schneller! Okay, Ihr habt die Tips — woher sie kommen, kann Euch schuppe sein. Aber muß Aktualität wirklich um jeden Preis vergehen?

Deine Argumente sind nicht ganz von der Hand zu weisen; mag sein, daß der eine oder andere Client wirklich von einem Raubkopierer stammt.

Nur, wie sollten wir das wohl überprüfen? Wir können lediglich nachhaken, ob der Tip auch mit dem Original funktioniert — was wir sehr gerne machen. Doch darfst Du bei allem nicht vergessen, daß Aktualität letzten Endes im Interesse der Leser liegt! Hey, für wen machen wir das Heft denn sonst?!

OFFENBARUNGSEID

Jetzt ist Michael endlich überführt! Ihr habt Euch doch immer beschwert, daß er zu wenig Gehalt zahlt, von Gehaltserhöhungen ganz zu schweigen. Nun, die Wahrheit ist, daß er die Hälfte des eingenommenen Geldes abgezweigt hat und hinter Euerem Rücken damit in die Immobilienspekulation eingestiegen ist (siehe Foto). Um



sicher zu gehen, daß es sich bei dieser Agentur wirklich um Michael Schandtat handelt, erklimm ich das Gebäude und wollte ihn zur Rede stellen. Doch als ich gerade meine Patzschel auf der Klingel hatte, öffnete sich die Tür, und ein Mann in zerschnittenem Anzug kam auf allen Vieren herangekrochen. Er murmelte etwas, das nach „Menschenschinder“, „Goldhai“ und „Geizhals“ klang. Also habe ich meine Beine in die Hand genommen, denn womöglich hätte Michael mich mit Schlägen oder noch schlimmer mit einem Joker-Leserrecht aus dem Haus gejagt! Um aber nicht mit leeren Händen dazustehen, entließ ich der nächstbesten Oma ihren Fotoapparat und schob das heilige Bild. Und noch einen Beweis gibt es: Woher sonst wäre Mike so hilling an Euer schmecktes, neues Dumizil gekommen?

Ruhm und Ehre für diese meine Enthüllung fordern ich nicht, es würde mir völlig reichen, wenn Ihr den Geizkragen ein wenig

KAMPFREISEI
THOMAS PFISTER • SPIELVERSAID • LUOWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEL

© 1991/92 by Thomas Pfister. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Vervielfältigung und Verbreitung, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Genehmigung. Thomas Pfister ist der Name eines eingetragenen Warenzeichens. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Die in diesem Heft enthaltenen Preise sind in D-Mark angegeben. Die in diesem Heft enthaltenen Preise sind in D-Mark angegeben. Die in diesem Heft enthaltenen Preise sind in D-Mark angegeben.

teilt oder ganz einfach das Bild veröffentlicht, so daß von nun an alle Leute die Straßenseite wechseln, wenn sie Mike sehen!

Da Michael aus einem nahe-
liegenden wie füransteilen
Graben für eine Antspile
schon früher nicht in Frage
kam, haben wir nur damit be-
gnügt, seinen Hund Dinky
ruhig und kräftig am Schwanz
zu ziehen und ihm Foto abzu-
drücken. Viel erreicht ist damit
freilich nicht, denn er hat das
hummelähnliche, schiefes Kopf-
aufgebr. Warum? Na, der Fi-
ma hatte sich ganz auf den Bau
von Goldschneepferd spezialisiert,
da wurden bald die Kunden
knapp. Onkel Dugobori und
Michael selbst sind ja bereits
im Markt.

WER, WIE, WANN

Über Ihren Antwortbrief habe ich mich sehr gefreut und deswegen mein Taschengeld der letzten drei Jahre geopfert, um mir meinen ersten eigenen Joker zu kaufen. Das liessrechtlich mich wohl zu ein paar Fragen:

1) Im Heft ist immer wieder von einer gewissen Brigitta die Rede — wer ist das?

2) Ist der Joker irgendwie mit Malcolm aus „Legend of Kyraandia“ verwandt?

3) Wie kriegt Michael Linde zum Arbeiten?
4) Wie geht es Daisy?

5) Wer hat im letzten Heft das grüßliche Foto von Michael in die Casting Competition für

„Monkey-Island“. Piraten ge-
schmuggelt?
(c) Wann gibt es ein neues Sun-

soweit das Fragen-Sixpack von
Oliver Gronatzki aus Bergisch

Richte Deinem Vater bitte nach.

daß er Dir viel zuviel Taschengeld gibt — wir müssen uns hier alle einen Joker teilen.

b) Solte zum Lebenszeit der
möglichen Brlgesch. ist

Außerdem ist sie ihr Gründungsmitglied der „Seitenhinter“ und als solche endlich mal wieder im Mittelpunkt.

2) *Nö, warum? Bist Du etwa mit ihm verandt?*

4) Bis auf ein leichtes Zittern im Schwanz (heiß) recht gut.

6) Endlich eine vernünftige
Königin Das Schicksal. Sie

Frage: Das Schauspiel „Sitt-
genuspiel“ erscheint am 20.
Oktober. Hoffentlich bist Du
hinschausender Gast.

RECHTSBELEHRUNG

RECHTSRELEHRUNG

Informiert doch Ihre Leser mal über die Rechte, die sie als Käufer haben, wenn sie im Versandhandel bestellen. Mir ist nämlich z.B. folgendes passiert: Bei einem bekannten

Großversand bestellte ich vor einiger Zeit zwei Super NES samt Zubehör per Nachnahme.

Dummerweise bedachte ich nicht, daß der RGB-Anschluß eines US-Gerätes mit dem pri-

res Monitors bzw. Fernsehers nicht kompatibel ist. Ich mache von meinem Rückgaberecht

innerhalb von acht Tagen Gebrauch, die Firma lehnte jedoch die Zusendung eines entspre-

chenden Schecks rundheraus
ab. Zwei weitere Schreiben
blieben unbeantwortet. Erst als

ich mit der Einschaltung meines Anwalts drohte (schließlich ging es ja nicht gerade um ei-

gang sagt man gerne mit einem Pappensiel), ließ sich der Händler dazu breiten, mit der gezahlten Betrug zurückzuer-

statten. Ich hoffe, dieses Thema ist nicht zu heiß für Euch. Schließlich sind diese Leute En-

ic Anzeigenkunden, und ihr bekommt womöglich sogar Testmuster von ihnen.

ärger sich Oliver Preißner ans
Lauf a.d. Pegnitz.

Geschicht Dir ganz recht, was
bestellt Du auch zum Konso-
le? Ist mal im Ernst Gene.

rell geht im Versammlungsrecht durch
selbe Widerrufsrecht innerhalb
einer Woche wie bei Hantare.

geschäften (merkt man immer daran, daß man zweimal unterschreiben muß) ohne andere

ALTERNATIVE TO THE SPATIAL

[illegible]

MAILBOX

Rückgabe der Ware ist rechtlich hängend nur dann abgedeckt, wenn Mängel festzustellen sind. Häufig Du Deinen (ja, DEFINITIV) Fehler bezüglich der US-Norm also später gemerkt, hätte Dir im Ernstfall auch der Anwalt nicht mehr helfen können. Daß es aber nicht die feine Art ist, eine berechnete Geldrückzahlung zurückzubeten, versteht sich wohl von selbst.

DER REST IST TEST

Am liebsten lese ich bei Euch die Mailbox, Dr. Preak, das Editorial, das Betriebsgeheimnis und Borgis Geflüster. Könntet Ihr nicht statt dessen diese kistigen Spieltestes weglassen? Ihr glaubt doch nicht etwa, daß wir das Heft kaulen, weil wir uns mit Amigas abgeben, oder? verunsichert uns Robert Johannes Nickel aus Travemünde.

Auch was stören diese markwürdigen Texts schon lange, wer hat überhaupt damit angefangen? Und was zum Henker ist eigentlich ein Amiga? Ja, schreiben wir hier denn am Ende gar nicht für den Spiegel?!

PROFI-RETOURKUTSCHE

Ein Wort zu einem Leserbrief aus der letzten Ausgabe: Wir finden es schön, daß Andreas Klawikowski unsere Bilder in der Joker-Galerie aufgefallen sind. Das sollen sie auch, deshalb verschicken wir sie ja schließlich! Und in der

Tat gibt es eine PD-Gruppe namens Nordlicht, die aus zwei Personen besteht, nämlich aus meiner Frau Gabby und mir. Aber woher will Andreas wissen, daß wir nur geschnittene Bilder veröffentlichen? Die Nordlicht-Serie umfaßt mittlerweile mehr als 400 Disketten mit Programmen aus allen Bereichen (Grafik, Spiele, Anwender, Musik und Demos), und unsere Bilder sind keinesfalls gesammelt, sondern handgepickt. Dazu verwenden wir einen normalen ASX, „Digi-Print“ und „Deluxe Paint“ als Malprogramme sowie eine handelsübliche Maus. Von professionellen Schülern also keine Spur! kommentiert Udo Druke aus Norden die Anfeindungen.

So, das mußte doch mal gesagt werden. Oder etwa nicht? Na, jetzt wurde es jedenfalls gesagt, wir können das Thema ad acta legen und uns wieder ganz dem Zeichen der Daisys Schwarz widmen.

HISTORYLINE-HISTORY

Bei der Lektüre Eurer letzten Ausgabe bekam ich fast einen Herzinfarkt, Hitzschlag und Kreislaufkollaps auf einmal! Ihr hattet in der Einleitung des Leser-testes ja schon mal vorgewarnt (von wegen eigenwillige Vorstellungen), aber davon ließ ich mich leider nicht abhalten. Ja, spinnst denn dieser Bernhard Dörries??? „Historyline“ gehört doch wohl eindeutig zu den besten Strategie-spielen, die es im Moment gibt — das zeigen nicht zuletzt die Verkaufszahlen! Okay, daß die Gra-

fik ohne Brille nicht besonders aussieht, ist mir schon klar, und mit der Reaktion einer Schnecke würde mir der auch so nervöse Cursor auch Probleme bereiten. Man sieht keine strategischen Bewegungen? Na, dann würde ich doch bei Jump und Rums bleiben, da sind dann hoffentlich noch strategische Hoffungen! grüßte Christian Stettner aus Guntzenhausen.

Sapperlot, der Leser-test im letzten Heft hat aber wirklich für Aufbruch gesorgt! Christian's Schreiben ist nämlich nur Stellvertreter für die vielen Zuschriften, die uns zum Thema erreichen — und tatsächlich find sich niemand darunter, der die Meinung des Anders teilte (selbst gar nicht bei Blue Byte, wo man über den eigentlichen Test ihres Spieles rechtlich entsetzt war). Und auch bei uns hat „Historyline“ seinen Hut natürlich nicht im Latz gewonnen, dennoch muß man auch andere Ansichten respektieren. Und wenn sie noch so abwegig sein mögen...

DER HISTORY-LINER

Heute sah ich mit Entsetzen mein Gesicht im AJ-Jesentest. Daß ich Euch mein Alter verschwiege — na ja, das Foto spricht Bände. Und meine Bewertung hätte Ihr leicht noch erfahren können, schließlich gibt es seit 90 Jahren das Telefon. Nun, ich bin nun mal bissig und gegen den Strich gebürstet genug, um im AJ für eine Gegenstimme zu sorgen. Will sagen, ich habe über viele Spiele

eine andere Meinung als Eure repräsentativen Tester — wenn Ihr darauf öfters zurückgreifen wollt, könnte ich sowas regelmäßig bringen... droht Bernhard Dörries aus Thurnannshang.

Heißten Dank für das liebe Angebot, aber fürs erste ist unser Bedarf an wildem Protestgeist aus allen Ecken vollends gedeckt. Trotzdem sind Querdenker wie Du ja auch irgendwann erfrischend — solange sie nicht von uns erwarten, daß wir ihnen wegen der eigentlich ausdrücklichen vorgeschriebenen Bewertung hinterherhefeleutern...

ABSOLUT ABTIG

...findet Ihr das Gesülze auf diesen Seiten? Hier sollte man lieber Briefe von Leuten abdrucken, die wirklich etwas zu sagen haben? Ja dann aber nicht wie raus mit der Sprache bzw. dem Schrieb! Ob es sich um um Anregungen, Loh, Kritik oder Fragen handelt — wir lesen alles und drucken vieles. Mehr noch, etwas persönlichere Zuschriften beantworten wir sogar persönlich! Allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte internationale Antwortscheine) beiliegt, wir Euren Absender entziffern können und folgende Anschrift am Umschlag prangt:

JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BREITENRISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

Abdeckungen: polycarbonat, klarsichtig	Sintermetallfolie Antistatik
A 500, A 500 plus	A 2000 Tastatur
A 2000 O, A 4000 Fast	A 2000 + Monitor
A 600, A 500 HD	A 1200 / 1200 HD
A 2000 Solo o. Mon.	A 3000 / 4000 + Mon.
A 2000 + HDD A 500	HP-Deskjet 500, 550 C
A 1081 / 4 CMB333.14	Star LC24-200, LC20, LC24
Amiga CDTV 2-Heilig	Panasonic LX-P2123, P2124
Fujitsu DL11000-500	Epson LX 550, 570, 550 II
Epson LQ570, 570, 1170	A 3000 Solo o. Mon.
A 2000 + HDD A 500	NEC P20, P22, P30, P32, 70
Eleg 9060, 9065	Star LC10, LC24-200, P2420
Fujitsu DL1200/3390/34	Sonderanl., ohne Aufpreis

A 2000 65 MB Autoformatiercard f. KS 1/2 1, 2, 0, Autopark	765,-
FFS, partitionierbar, iot. formatiert & installiert, Press	
NEC 1637A, Original int. 3 1/2" Disk, abschaltbar, Metallgehäuse	195,-
Ext. AmigaLink, abschaltbar statisches Metallgehäuse	159,-
wie vor, jed. mit 40 m Anschlußkabel nur noch (Sondol. 4 A)	179,-
NEC 1635A Original int. A 500/2000 intern, Einbaumal, drisch Ant.	229,-
AS Amiga Stereo Speaker System	89,-
Extens. Lautsprecher System, 2 schwarze Boxen, eingeb. getrennt, 100-Watt Verstärker, zuschaltbare Soundverbesserer + Bassverstärker, LED Anzeige, Blackdesign, ext. Notzteil, Anschluß über Chinchasteker, exklusiv bei AHS!	

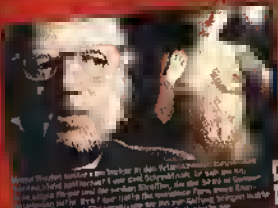
Gameplayadapter mit 2x Kabel, für 2 Joysticks am Druckerport	99,-
ASDC SCSI-2 AT-Bus Autoformatierdiskette 5 1/4 MB eig. Fertig ab Lager	
Drucker & VGA-Umschalter 2314 Bsp. auf 1 A/E ab Vert. vorhanden	444,-
Commodore A 570 CD-ROMlink f. A500 mit KS 1.3/2.0	49,-
Monitor-Kabel Amiga an 90 15 pol. Monitorlink nach Konditionen	29,-
Nullmodemkabel f. alle Amigas (10m, 49 - 5m, 39 - 2m)	29,-
Speicherchip f. A600, IBM komplett bestückt mit Uhr nur noch	155,-
2 1/2" Harddisk f. A 500 + A1200 z.B. REMIT 120MB oder 355	369,-
2 1/2" 205MB DL 1144 - größere HD's z.B. bei Bedarf mit Einbau	49,-
DFU-Zähler Adapter 6-pol. US-Western Stecker auf TAE FAN	19,-
Wellertex 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Schöw, Einbaumal, einzeln erhältlich	
Amiga Original Genius Mouse mit Microschalter II	89,-
NEC Halbleitersystem f. A600 & 1200 mit 16-Megabyte Speicher	
NEU! Fujitsu DL 1150C/1250C Nachfolgemodell des DL 1140 II	
RAMs: auch Extern, Static Column Modul, EPIC, ZIP, SIM2	

Haumagene Reparatur für alle Amigas, EISA, IBM-Komp. ...
Kabelkonfigurationservice + Installation

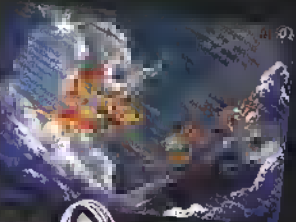
AHS-Amiga
Hard- & Software-Vertrieb
Laden-Versand: Schlingens 3-5,
müßig gegenüber C&A, Pl. 100248
81142 Friedberg,
Tel. 03031-01930

AHS

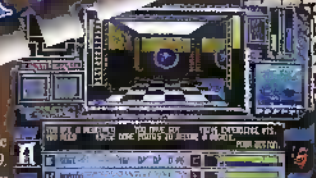
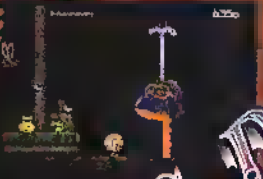
Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.666 verschiedene Electronic-, Hard-, Software- & 24h Telefonatervice angeboten
Versand: UPS-/Post-NK+Vg.-anteil, Schenkverkehr, v7r, Auzl, m.A.



So macht abonnieren doppelt Spaß: Jetzt (und nur jetzt) bekommt man nicht nur seine Hefte schneller und preisgünstiger, nimmt nicht nur an der monatlichen Verlosung von drei Top-Games teil, sondern... erhält auch wahlweise ZWEI spielbare Demos oder gar eine VOLLVERSION!!!



DAS DOPPEL-ABO



Auch bisher mußten Abonnenten für alle III Ausgaben eines Jahres bloß den Preis von 9,- also 63,- DM (Ausland: 75,- DM) bezahlen und bekamen ihre Hefte weitest verpackt vom Briefträger — vielfach noch vor dem Kiosk! Daß alle Abonnenten automatisch am Abo-Lotto und damit jeden Monat an der Verlosung von drei Spitzerspielen teilnehmen, ist ebenfalls nicht neu. Ganz neu ist hingegen diese wortwörtlich einmalige Prämie für Neubonnnen:

Wer nämlich den Abo-Coupon dieser Ausgabe ausfüllt, hat die freie Wahl zwischen dem lediglich in Spieldauer und Umfang eingeschränkten Mega-Adventure **WUNDERLAND** von Software 2000, einer Wanderschaft durch die Steirzeit mit **Die Räte**, einem kompletten Dungeon aus Neos SF Roll **WIRALIS**, **WYNNIE** und einem ganzen Level superber Plattform-Aktion mit Thailons **LIGNIBOOTS** — sucht Euch einfach zwei dieser Super-Demos und Oder entscheidet Euch für die Vollversion von **Wunderland**, dem Spitzen-Häpfel Marke Tins!!!

DOPPELT-LOTT:
ZWEI VOLL SPIELBARE
DEMOS NACH WAHL
ODER EINE VOLLVERSION
VON 'BLUES BROTHERS'
PLUS ABO LOTTO

Aber macht schnell, Leute, denn die Doppel-Prämie gibt's nur noch bis Ende September!

Name & Vorname

Strasse / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bina Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Jokers Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abkündigung der Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INHL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ☐

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010000

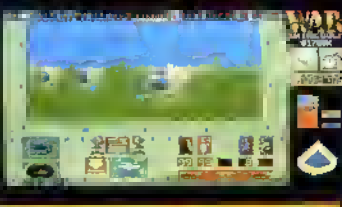
BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

WAR IN THE GULF

Der Golfkrieg ließ die Empire-Generäle nicht ruhen: Schleunigst mußte eine Panzersimulation her, die den Erfolgsschlachten „Team Yankee“ und „Pacific Islands“ ein weiteres Kapitel hinzufügt.



Luftangriff



Der strategische Blick auf die Karte



Saad im Getriebe?



Panzer im Quadrat

Somit sind hier eigentlich nur Hintergrundstory und Kampfgebiet wirklich neu: Der rote Kommunismenstern ist am Feindbild-Himmel untergegangen, dafür leuchtet jetzt Saddams Schnauzbart dämonisch über dem Horizont; dazu gibt's tonnenweise brennend heißen Wüstensand, lodende Ölquellen, spärliche Wälder sowie jede Menge Gebäude und abscheuwürdige Fahrzeuge. Das Gameplay dagegen gleicht dem der Vorgänger wie ein M1-Abrams-Tank dem anderen, es werden sogar wieder dieselben acht Panzertypen ins Rennen geschickt.

Als Kommandeur einer Eliteeinheit muß der Spieler insgesamt 25 Schlachtfelder erobern, um die kuwaitischen Bürger und Ölquellen zu befreien. Nach der Auftragsvergabe stellt er seine aus vier Zügen à vier Blechdosen bestehende Panzerkolonne zusammen, bestückt sie mit Munition und setzt sie auf dem bewährten Splitscreen in Marsch — nach wie vor lassen sich also alle vier Vierergruppen nach Belieben einzeln oder gleichzeitig befehlen. Und schon geht's rund: Die kampfstarken gegnerischen Panzerverbände, unpassierbare Flüsse und das Zeitlimit sorgen für abwechslungsreichen Streß; man kann Minengürtel anlegen, unterstützendes Artilleriefeuer anordnen und tarnende Nebel wallen lassen. Praktisch jedes Gebäude ist zerstörbar, wobei allerdings Krankenhäuser und andere zivile Objekte tunlichst geschont werden sollten. Mit Augensaugen plus Nachtsichtgerät darf der Digi-General nach versteckten Waffendepots und getarnten Hubschraubern Ausschau halten, bloß darf er in der Hit-

ze des Gefechts nicht vergessen, sorgfältig mit dem ihm anvertrauten Equipment umzugehen. Am Ende jeder Mission folgt nämlich der große Kassenzusturz, wo jeder demolierte Tank und jede verpulverte Granate pedantisch abgerechnet werden. Und wer dann nicht alle Primärziele erfolgreich erledigt hat, kriegt auch nicht genügend Cash, um seinen Fuhrpark wieder auf Vordermann zu bringen!

Abgesehen von diesem kleinen Absteher in die Finanzwelt ist War in the Gulf aber eine reine Action-Simulation, bei der geballert wird, bis die Rohre glühen. Das kommt auch akustisch erschreckend realistisch rüber, und dank der tadellosen Maussteuerung in Verbindung mit einer übersichtlichen und soft scrollenden 3D-Grafik spielt sich die Echtzeitschlacht so flüssig, wie man es sich im Wüstensand nur wünschen kann. Zu der opulenten Ausstattung des Games gehören neben dem informativen Handbuch noch je zwei Poster und Postkarten sowie eine große Landkarte von Kuwait, was uns auch schon zu abschließenden Manövern führt: Selbst wenn die Besitzer der Vorgänger dieses Programm mit einiger Berechtigung als (kräftig) aufgemotzte, Datadisk abhaken können, lohnt sich der Absteher an den Golf für die Freunde dezent lackierter Schwerfahrzeuge doch auf alle Fälle. (md)

WAR IN THE GULF (EMPIRE)

ACTION-SIMULATION

70%
„WÜST“



GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	66%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	DEUTSCH
DEUTSCH	SPIELSTÄNDE: 8 KOMPLETT



ISHAR 2

Messengers of Doom

Nun teilt auch Silmarils' Kendoria das tragische Schicksal so vieler Fantasy-Reiche im digitalen Rollenspiel-Universum: Kaum gehört ein Oberbösewicht endlich zum Alt-eisen, schon taucht der nächste auf...



Diesmal sprudelt die Quelle allen Übels auf den vorgelagerten Inseln, von wo aus ein wohlorganisierter Rauschgift-ring Kendorias brave Bürger zu verbotenen Vergnügungen verleitet. Doch keine Bange, dem wackeren Krieger Zubaran liegt das Wohl und Wehe seiner Mitbürger am tapferen Herzen, weshalb er kürzentschlossen aufs drogenverseuchte Eiland schippert, um den Dopedealern den Kampf anzusagen. Dort angekommen, sucht er sich erst mal in allbewährter Ishar-Manier aus gelegentlich in der Wildnis herumstehenden oder in Kneipen hockenden Kollegen einen schlagkräftigen Fünfer-Trupp zusammen — oder er bringt gleich das bewährte Team aus dem Vorgänger mit.

Ob man seine Anti-Drogen-Kampagne nun mit den alten Import-Recken oder mit frisch

angeworbenen Kämpen statet, es wartet ein weites Betätigungsfeld. Die hirnlosen Gegner zum Niedermetzeln sind gegenüber dem ersten Teil der Saga weniger geworden, dafür entpuppen sich hier einige der Feinde als arg schwere Brocken, deren Zerbröselung zudem gelegentlich mit diversen Rätseln und Kleinaufträgen einhergeht — etwa bestimmte Gegenstände finden und passend verwenden, Juwelendiebe jagen und ähnliches. Auch am Handling haben die Spieldesigner nochmals gefeilt; so sind die fitzeligen Icons von einst passé, statt dessen darf die Maus in den Echtzeitkämpfen à la „Beholder“ jetzt zielgenau in angenehm große Felder heißen. Auch der Umgang mit der Magie wurde für Kampf-Hexer vereinfacht, während danchen nach wie vor be-

schaulich allerlei Zauberränke gebraut werden können. Freilich nur, sofern man zuvor die nötigen Zutaten und einen Kessel angetrieben hat...

Das Spielung hat also ein paar Kilo zugelegt, dafür mußte allerdings die ehemals so opulente Optik auf die Schlankheitsfarm: im Vergleich zum ersten Ishar bzw. zur wunderfrühschen PC-Version des aktuellen Drogen-Dramas wirken die amigaischen 3D-Inseln samt ihren Dungeons, Städten und animierten Monstern doch etwas bläblich, und der ungewohnt grobkörnige Himmel wird selbst durch eingebaute Tag/Nacht-Effekte nicht schöner. Andererseits ist der neue Abenteuerpielplatz halt auch sehr viel größer als der alte. Über den Sound kann man diesmal schon gar nicht meckern, denn nach der

schummrigen Thielmelodie warten viele atmosphärische Sinfie nebst noch mehr schicken Effekten im Spiel selbst.

Im Endeffekt hat diese „Drogerie“ somit durchaus die gebotene Dosis an Spielspaß auf Lager, da heißt selbst der Anachronismus von nicht anerkannten Zweitfloppies keinen Faden ab. Und wer unbedingt mehr Farben sehen will, der hat bestimmt auch einen Turbomiga — und muß eben auf die angekündigte Spezialversion für seinen 1200er warten. (jn)



ISHAR 2
(SILMARILS)

72%

„3D-DROGE“

GRAFIK	73%
ANIMATION	61%
MUSIK	77%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEILTE

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWETIFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Fast-food-Riesen McDonald's der Umweltschutz am Herzen liegt? Wenige, deshalb hat man mit diesem Spiel den werbewirksamen Beweis angetreten — zunächst am Mega Drive, jetzt auch am Amiga.

eines Abschnits zuweilen davon vorweisen kann, wird gnadenlos zurückgeschickt. Am Ende des ganzen Levels folgt eine immer gleiche Bonusrunde, bei der von oben herabfallende Dosen, Papierfetzen

nur mit einem Helden losziehen, Teamarbeit ist verpönt. Zudem ist der praktisch angewandte Digital-Umweltschutz selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe bodenschwer!

entierung geschehen. Schließlich ist bei der Konvergenz auf eine der beiden Scrollen ver schwunden, während die FX und die (anwählbaren) Rap- und Techno-Musikstücke nach wie vor toll klingen. Ein Highlight ist die Sathernmann-Aktion, somit nicht gerade, aber so ein Hamburger ist ja auch nicht unbedingt eine Delikatesse... (rf)

GLOBAL GLADIATORS

Der Konzert-Clown Ronald beamt die bereits aus „McDonald Land“ bekannten Hamburger-Freaks Mick und Mack in eine vier Levels (à drei Unterabschnitte) umfassende Plattformwelt, wo sie den ansässigen Umweltverpestern bessere Manieren beibringen sollen. Unter Zeitdruck kämpfen sie sich durch die Schleimlandschaft, den Wald, eine Großstadt und die abschließende Eishöhle, um die Gegend mit einer feuerspeienden Kanone zu säubern.

Zum Sammeln gibt's neben Zusatzleben und Zeitboni vor al-

und Flaschen im passenden Container landen müssen. Alles sehr lieblich und auch ganz nett, aber mehr halt nicht. Denn fast alle Spielelemente sind alte Be-

Die putzige Grafik scrollt sauber in alle Richtungen, hat aber so ihre Tücken: Sobald sich das Sprite umdreht, rutscht das Bild schlagartig ein Stück zur Seite — falls das während eines



Tja, abgefüllt ist die Welt wahrlich leichter zu ertragen, und nun haben die Newcomer von Chans sogar ein Spiel aus dieser alten Säuerweisheit gemacht. Freilich geht's dabei nicht um Alkohol, sondern um Farben...

Der Screen präsentiert dem geneigten Füller geometrische oder auch völlig unregelmäßige Strukturen, deren bunt ausgefüllte Flächen umgefärbt werden sollen. Dazu verwendet man fünf vorgegebene Tintierungen sowie einen oder mehrere im Bild angesiedelte „Farbüpfi“, von denen alle Änderungen ausgehen. Liegt der Topf z.B. in einer roten Fläche, während daneben ein blauer Klecks eingezeichnet ist, klickt man mit dem vorher eingebläuten Cursor auf das Töpfchen, und als-

bold verbreitet sich Blau schön langsam über beide Gebiete. Das kommt Euch bekannt vor? Genau, ein ähnliches Prinzip fand bereits Ende 91 in Infogrames' etwas verunglücktem „7 Colors“ Anwendung, hier ist es jedoch eindeutig mit mehr Spaß verknüpft!

Dafür sorgen wohlbedacht eingestrichene Kreise und Kreuze — wer nämlich z.B. mit Grün auf ein grünes Kreuz trifft, hat eines seiner fünf Leben verloren. Wer aber statt dessen die bunten Kreiselchen mit passender Couleur in Wohlgefallen auflöst (natürlich ohne den Kreuzen oder dem Zeitlimit zu nahe zu treten), darf im nächsten der 99 Levels weiterinseln. Tatsächlich müssen sich hier sogar geübte Quadenker tüchtig ins Zeug legen, um die scheinbar unentwirrbaren Rätsel des originellen Leveldesigns voller Farbleporter und beweglichen Blockaden letztlich doch noch zu entwirren.

Während das Hirn raucht, werden die Lauscher mit hübschen Soundtracks und eher gewöhnlichen FX versorgt, optisch geht's aber trotz netter Zwischenbilder

GLOBAL GLADIATORS (VIRGIN)

PLATFORM: ACTION

63% „RECHT NETT“

GRAFIK	74%
ANIMATION	69%
MUSIK	76%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPRUCHBEDARF	1 MB
DISKS/ZWIETROPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



FILL'EM (CHAOS)

FARBEN/STUFEN

66% „FARBEN-FROH“

GRAFIK	36%
ANIMATION	33%
MUSIK	68%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 45,-

SPRUCHBEDARF	1 MB
DISKS/ZWIETROPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NOCH OFFEN
SPEICHERBAR	PASSWORTER
DEUTSCH	KOMPLETT

GESPENSTISCH GUT



JOKER VERLAG

ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

JULI AUGUST
9182
DM 7,- als SP
str. 7,- Hf. 8,-
LERNHOLZ/GR 12

DIE EXTRADICKE SOMMER-DOPPEL-AUSGABE

MEHR SEITEN - MEHR TESTS!

MANTAC MANSTON II
PATRIOT
EYE OF THE BEHOLDER III
FIELDS OF GLORY
FREDDY PHARKAS
WAR IN THE GULF
WORLDS OF LEGEND

NEUE GROS & COOLE BILDER
PIRATES! GOLD
UND
NIGHT & MAGIC V

WAS TAUGEN TV-DISKS?

PC JOKER
DAS MAGAZIN FÜR ALLE
DIE ALLES ÜBER
COMPUTER-ENTERTAINMENT
WISSEN WOLLEN...

WAS SIE WISSEN SOLLTEN
ZUSÄTZLICHE SEITEN VOLL
AKTUELLER TIPS, CHEATS
PLÄNE UND LÖSUNGEN
100% GRATIS

JETZT NEU AM KIOSK!



Der Arbeitsplatz vom großen Boss

Sucht man den Softwaremarkt nach Wirtschaftssimulationen für Speditoren ab, findet sich außer den in Ehren ergrauten Oldies „Transworld“ und „On the Road“ so gut wie nichts. Die Trucker von Gase haben die Park... äh, Marktlücke erkannt und so gleich besetzt — mit einem altbekannten Spielprinzip in neuer Lackierung...

Grundsätzlich müssen ein bis vier Spieler mit Hilfe eines ziemlich nückrigen Startkapitals eine weltweit operierende Speditionsfirma aus dem Boden stampfen. Außer den obligaten Brummis können sie dazu auch Schiffe und Flugzeuge in ihre Flotte aufnehmen; insgesamt stehen 42 unterschiedlich große und teure



Hardwarelösungen zum Transport von 25 verschiedenen Gütern bereit. Eine unabhängige Voraussetzung für das Einfahren fetter Gewinne ist dabei die kluge Auswahl der meist reichlich vorhandenen Lieferaufträge, nicht zuletzt weil bestimmte Waren wie Säuren oder Explosivstoffe den zusätzlichen Erwerb teurer Sonder-Lizenzen erforderlich machen. Sollten die

Wer angesichts des Titels an einen Spionagiering denkt, sitzt im völlig falschen Lkw — hier wird uns ein ganz seriöser Einblick in den knallharten Geschäftsalltag eines international tätigen Fuhrunternehmers gewährt!

Kunden trotzdem mal ausbleiben, muß halt kräftig die Werbetrommel gerührt werden — zumal nur erfolgreiche und in der Branche gut angesehene Firmen die Chance erhalten, sich einen der gelegentlich angebotenen, besonders lukrativen Spezialaufträge zu schnappen.

Noch einträglichere, wenn auch nicht ganz legale Geschäfte sind mit geschmuggelter Ware zu machen, für die man allerdings extra einen Informanten anstellen muß, der die nötigen Kontakte zu Unterwelt besitzt. Auch kleine Sabotageakte zum Ausbremsen der Konkurrenz sind möglich, ansonsten beschränkt sich das Programm aber auf moralisch einwandfreie Features. So lassen sich zur Einsparung von Wartungskosten überall auf der Welt eigene Reparaturwerk-

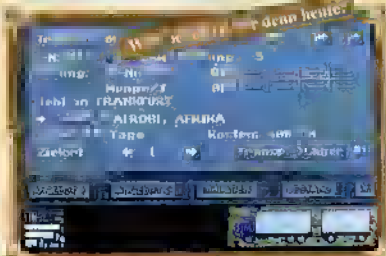
stätten einrichten, und für monetäre Probleme aller Art bietet die Bank ihre Dienste an. Hin und wieder treffen auch Meldungen ein, die den Obertransportern über außerordentliche Einnahmen und Ausgaben informieren, was immer ein bißchen Abwechslung in den grauen Büroalltag bringt.

Der klar und logisch strukturierte Aufbau des Games sorgt dafür, daß man auch bei fortschreitender Expansion des Geschäfts nicht den Überblick verliert, wie es in diesem Genre ja leider öfters vorkommt. Dazu gehört auch die problemlose Steuerung, ohne Macken transportiert die Maus den Spieler durch die anschaulichen und übersichtlichen Menüs. Punktabzüge gibt's dagegen für die spartanische Präsentation: Nach dem Verklingen der Titelmusik herrscht Friedhofsstille auf den internationalen Frachtwegen, und von Animationen hat die wenig anscheinliche Grafik auch noch nie was gehört. Aber schließlich muß endlich ist Delivery Agent kein Trucker-Festival, sondern ein gewinnorientiertes Fuhrunternehmen — und wer so was snobt, wird hier für vergleichsweise wenig Geld sehr respektabel bedient. (md)

DELIVERY AGENT (OASE)	
SPEDITIONS-SIMULATION	
66%	
„ORDENTLICH“	
GRAFIK	46%
ANIMATION	—
MUSIK	29%
SOUND-FF	—
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	70%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWERFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 4
DEUTSCH	KOMPLETT



Menüs können so schön sein



Was meint der Bärnkaleider zu dieser Jahreszeit? Er meint: „Der Sommer schwitzt dem Ende zu, der Igel schnürt bereits die Winterschuh!“ Wir hingegen meinen, daß wir uns jetzt mehr um die aktuellen Game-Charts kümmern sollten...

Um Ihre Meinung haben wir uns nämlich bereits gekümmert, und zwar indem wir die vielen Stimmzettel der letzten beiden Monate ausschüteten, ansonst sie wie sonst üblich an unseren Mini-Reißwolf namens Daisy zu verfrachten. Und siehe da, es tat sich Erstaunliches: Während der „Brüder“ (vermutlich aufgrund der aktuellen Version 2.1) nun ganz oben am Siegestreppchen steht, schlüpfte sein Kollege „Ein-

aufs dünne Fie der Medaillen-ränge — Gratulation an Software 2000 zum sommerlichen Doppelschlag! Anders bei Psychosis, hier marschieren die neuen Lemmings zwar unauffällig nach

oben, doch ihre Vorgänger stürzen langsam in den tödlichen Abgrund der Vergessenheit. Naja, man kann halt nicht alles haben.

Oder habt Ihr etwa alles, was in den Top Sellern so über die Theke geht? Zumindest dort wie auch bei den Top Leasern Monat für Monat ganze Fluten von oftmals kurzlebigen Neuerscheinungen die Charts stürmen — ein Schicksal, das dem neuen Ladenschicksal „Eishockey Manager“ wohl

kein an... nö, schon erledigt. Und daß man nicht nur nicht alles haben kann, sondern auch gar nicht alles haben muß, bezeugen Moon und Karl mit ihren persönlichen Shit-Hits, in nächsten Heft wer-

den unsere Neuzugänge Manfred und Michael (doch, es gibt verschiedene Michaels auf der Welt!) in den Zengeastand gerufen. Den noch erhältlichen Impressions-Games, bei denen Du nicht nur Perlen vorfinden wirst, sondern sie schließlich im goldenen Oktober die Goldstücke von Donat folgen lassen, und damit wären wir wieder beim knurrenden Abfluß, äh, Uberschuß, ach, was auch immer. Jedenfalls

Rücken erneut drei tolle Preise für Euch abzuweigen, und zwar

- 1 x Lemmings 2
- 1 x Abandoned Places 2
- 1 x Joe & Mac: Caveman Ninja

Verlost werden sie mit wieder unter all jenen, die den Weg zum Briefkasten finden und dort eine Postkarte einwerfen, auf der sie zuvor ihre derzeitigen Soft-Lieb-linge notiert haben. Freilich darf auch der Wunschgewinn dazuge-malt werden, der Kumpel kommt allerdings nur an, wenn wir den Abend der lesen können! Und wenn die fleißigen Poster diese unsere Adresse lesen können:

**Joker Verlag,
„Up & Down“,
Breitbacher Ring 2
85630 Grasbrunn**

UP & DOWN

DIE ERHALTICHEN GAMES VON IMPRESSIONS



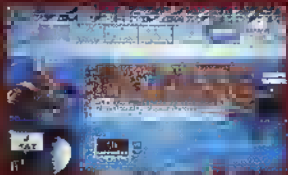
1. DISCOVERY	66%
2. CAESAR	65%
3. AIR BUCKS	61%
4. FIGHTER COMMAND	61%
5. SAMURAI	51%
6. WARRIORS OF RELEVNE	48%
7. FORT APACHE	44%
8. COHORT II	28%
9. MERCHANT COLONY	23%
10. GREAT NAPOLEONIC BATTLES	12%

DIE GROSSEN 10



1. (1) MONKEY ISLAND II	41
2. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	35
3. (4) INDIANA JONES IV	19
4. (3) MONKEY ISLAND	16
5. (5) PINBALL DREAMS	7
6. (7) LEMMINGS	6
7. (8) MAD TV	5
8. (1) WING COMMANDER	5
9. (6) POPULOUS II	4
10. (10) LOTUS II	4

TOP LEASER



1. (4) EISHOCKEY MANAGER	
2. (4) FLASHBACK	
3. (1) REACH FOR THE SKIES	
4. (4) SILVERFROG	
5. (2) WING COMMANDER	
6. (1) WILLES VOYAGE	
7. (1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	
8. (1) CREATURES	
9. (8) B-17 FLYING Fortress	
10. (7) IJONHEART	

PERSONAL HIT SHIT

Ninja-Moni

1. SEX OLYMPICS
2. TOP BANANA
3. SPIELHÖLLE PRO
4. ZOZOOM
5. BUNNY BRICKS

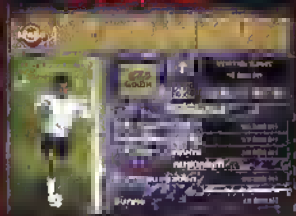


Litho-Karl

1. BRAVO ROMEO DELTA
2. MATRIX
3. POPEYE 2
4. DREADNOUGHTS
5. MANAGER

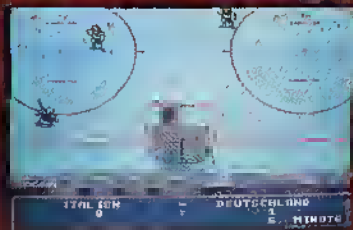


TOP TWENTY



1. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (1) INDIANA JONES IV
3. (-) EISHOCKEY MANAGER
4. (4) WING COMMANDER
5. (9) HISTORYLINE
6. (3) MONKEY ISLAND II
7. (18) LEMMINGS 2
8. (13) SENSIBLE SOCCER
9. (5) PINBALL FANTASIES
10. (6) MONKEY ISLAND
11. (7) MAD TV
12. (12) CIVILIZATION
13. (10) PINBALL DREAMS
14. (11) LOTUS III
15. (20) STREET FIGHTER 2
16. (-) LIONHEART
17. (17) BATTLE ISLE
18. (19) APIDYA
19. (-) CHAOS ENGINE
20. (8) LEMMINGS

TOP SELLER



1. (-) FISHHOCKEY MANAGER
2. (-) DESERT STRIKE
3. (11) WING COMMANDER
4. (13) SENSIBLE SOCCER 92/93
5. (-) BATTLE ISLE DATA 2
6. (-) ARABIAN NIGHTS
7. (-) REACH FOR THE SKIES
8. (-) BEAVERS
9. (1) CHAOS ENGINE
10. (-) ANCIENT ART OF WAR
11. (6) LEMMINGS 2
12. (2) LIONHEART
13. (-) FLY HARDER
14. (-) FLASHBACK
15. (8) STREET FIGHTER 2
16. (-) ENTITY
17. (12) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
18. (10) BODY BLOWS
19. (-) PIRATES!
20. (-) A-TRAIN



CRACK

Das Schaf, der Wolf und die Industrieverbände: Für heute hat unser Szenemaufwurf zur Abwechslung mal bei den „Opferlämmern“ nach Infos geschürft — wie ist die Stimmung in den Vorstandsetagen, Dr. Freak?!

Die Business Software Alliance, ein weltweit tätiger Herstellerverband, der vor allem die Eindämmung des Raubkopierens auf sein Banner geschrieben hat, veröffentlichte vor Kurzem eine paar bemerkenswerte Zahlen. Demnach betrug der illegale Anteil der in Europa verwendeten Soft 1991 noch 77 Prozent, während er 1992 schon auf 66 Prozent zurückgegangen sei. Nach Ländern aufgeteilt, ergibt sich dabei ein interessantes Nord-Süd-Gefälle: Am wildesten trieben es (auch) im letzten Jahr die Italiener und Spanier mit einem Crack-Anteil von jeweils etwa 86 Prozent, gefolgt vom mitteleuropäischen Mittelfeld, und ganz oben sitzen dann die braven Briten mit ihren läppischen 54 Prozent. Bei der Schadensverteilung sieht es, wohl aus Gründen der individuellen Preisgestaltung, wieder etwas anders aus — hier führt Frankreich mit 1,26 Milliarden Miesen vor der Bundesrepublik, Großbritannien und Italien. Insgesamt ist von gesamt europäischen Verlusten in Höhe von stolzen 4,6 Milliarden Markern die Rede!

Vielleicht fragt Ihr Euch jetzt ja, woher die Leute das eigentlich alles wissen wollen? Etwas vereinfacht gesagt, benutzt man dazu die folgende Formel: Die Zahl aller verkauften Computer multipliziert mit der durchschnittlich darauf installierten Menge an Programmen minus die tatsächlich verkaufte Soft. Abgesehen davon, daß man sich hier in einem erheblichen Anmaß auf Schätzungen verlassen muß, wird bei der Schadensberechnung natürlich auch stillschweigend vorausgesetzt, daß sich jeder Benutzer von Raubkopien sofort

die entsprechenden Originale kaufen würde, wenn er sie nicht bereits in der gekrackten Version hätte. Entscheidet selbst, wie lebensnah Ihr das findet...

Mit ähnlicher Vorsicht ist wohl auch die Behauptung Microsofts zu genießen, daß jedes verkaufte Spiel kämen ungefähr 50 bis 100 Kopien. Bei einem Ladenhüter mag das ja noch angehen, aber wenn man die Rechnung mal bei zigtausendfach verkauften Verkaufsschlägern wie dem „Bundesliga Manager Prof.“ aufmacht, beschleichen einen doch gewisse Zweifel. Unmittelbar einsichtig erscheint dagegen die oft von Herstellerseite zu hörende Aussage, daß Ballerspiele deshalb einem aussterbenden Genre angehörten, weil hier die überflüssige Anleitung den Vertrieb auf dem Schwarzmarkt doch sehr erleichtere. Komplexere Geschichten wie Rollenspiele oder Simulationen haben dafür den Kopierschutz quasi von Hans aus eingebaut, denn ein etwa 100 Seiten starkes Handbuch stellt doch ein erhebliches Hindernis beim Verbreiten des Cracks dar.

Vor diesem Hintergrund wird auch verständlich, warum der kommerzielle Softwareverleih dem neu gegründeten Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (in dem alle namhaften Hersteller vertreten sind) seit jeher ein Dorn im Auge ist. Wie sollte es den Leuten auch schmecken, wenn man sich gegen einen geringen Obolus jedes Game besorgen und dann die Anleitung in aller Ruhe kopieren kann? Zudem gab es schwarze Schafe: die des Münzkopierers gleich im Laden stehen hatten und das Kopierprogramm für die Disks auto-

matisch mitvermieteten. Andererseits haben die seriösen Verleiher sehr wohl versucht, mit den Herstellern ein Abkommen zu treffen, das im Kern eine ähnliche (Gebühren-) Regelung vorsah, wie es die GEMA auf dem Tralala-Sektor vereinbart hatte. Doch mittlerweile ist das alles Schnee vom letzten Juni, denn seit dem 23.6.1993 besitzt die einschlägige EG-Richtlinie über die gewerbliche und private Nutzung von Software auch in Deutschland Gültigkeit — was allem Anschein nach das Ans für den Softwareverleih bedeutet: Der bisherige Marktführer Soft & Sound hat jedenfalls das Verleihgeschäft eingestellt, und viele andere sind ihm zähneknirschend gefolgt. Viele, aber nicht alle! Einige der im Verband der deutschen Softwarevermieter zusammengeschlossenen Soft- & Sound-Kollegen wollen es darauf ankommen lassen und haben gerade einen Musterprozeß angestrengt, dessen Ergebnis mit Spannung erwartet wird.

Mit Spannung erwarten dürft Ihr auch die nächste Folge meines großen Industrie- und Handelsports, in dem ich noch mal kurz auf das neue Softwaregesetz und seine Auswirkungen auf den Privatmann eingehe. einen Blick auf die erstaunlich schnell gewachsene Konsolen-Szene werfe und viele weitere Insider-Infos ausplaudere. Hallet solange die Joysticks steif.

Euer

DR. FREAK

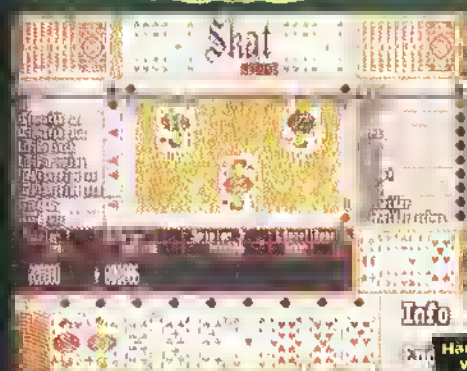
BALLISTIC DIPLOMACY

- Bauen Sie eine bombensichere Festung! -



DM 49,--

Skat
Be



DM 49,--

ARKTIS



Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1283 - FAX 1353

oder Vorkasse DM 4,-

Erst. Verkaufpreis: DM 49,-

Info

Handeleranfragen
willkommen!

Programmierer/
Software gesucht!

Delivery Agent



DM 49,--

Neue Spiele:

Backgammon	DM 39,--
Brain Challenge	DM 49,--
Die Odyssee	DM 59,--
Fußball-Manager	DM 49,--
Hockey-Manager	DM 49,--
Super Zocker	DM 39,--
Wolven	DM 59,--

3 Topanwendungen:

Siegfried Copy	DM 59,--
Pelican Press	DM 129,--
Turbo Print prof.	DM 139,--

Achtung!

ERBE 2

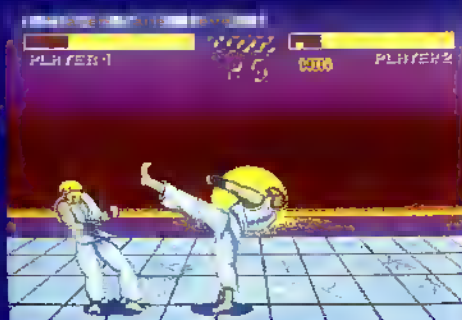
Das neue Spiel vom
Handverwandelt bei uns
nur DM 10,-

Hol Dir die ARKTIS CARD

- gratis -



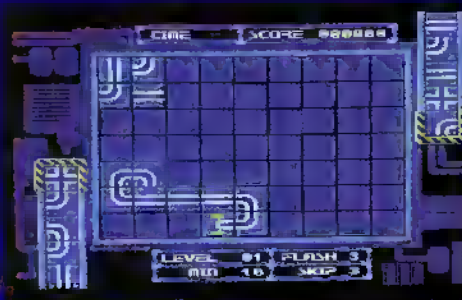
Mit unserer ARKTIS Kundenkarte informieren wir Sie regelmäßig über unsere Neuheiten. Darüberhinaus können Sie kostenlos in den Genuss von Gewinnspielen, Preis- und Messe-Aktionen, etc. lassen. Sie sich überraschen! Das alles natürlich völlig unverbindlich und kostenlos! Einfach Postkarte mit vollständiger Adresse (und neuer PLZ) und dem Vermerk „Ich will die ARKTIS-CARD“ senden. Und schon gehört sie Ihnen!



Für Prügelknaben: Fighting Warrior



Für Großmeister: Ajeeb-Chess



Für Knobel-Klempner: Pipetiner

In den letzten Monaten haben wir von kindgerechter PD-Soft bis zur Digi-Werbung alles mögliche vorgestellt — nur unser Stammlieferant wurde sträflich vernachlässigt. Höchste Achterbahn für das Neueste aus der Berliner Spielekiste!

Für einen schwungvollen Start sorgt die Spielekiste 254 mit einem „Streetfighter“-Klon vom Feinsten. So ganz kann Fighting Warrior dem übermächtigen Vorbild zwar nicht die Faust reichen, doch bietet es handfeste Prügelaction, wie sie in dieser (Preis-) Klasse ihresgleichen sucht: Wahlweise tritt man gegen einen Freund oder den Computergegner an, der in fünf Schwierigkeitsstufen regulierbar ist. Zahlreiche Schlag- und Trittvarianten sorgen dabei für Laune, einige Extras (z.B. Feuerbälle) für Abwechslung. Die Animation der Kämpfer ist für eine Kloppelei im PD-Ring geradezu sensationell, das digitalisierte Kampfgeschrei kommt gut rüber, und mit der Steuerung gibt's keinerlei Probleme — hier muß man einfach zuschlagen!

Wer flücht seine Geisteskräfte mißt, sollte sich mit der Spielekiste 272 anlegen, denn hier tummeln sich gleich drei Grübeleien, darunter ein prima Schachprogramm. Optisch ist Ajeeb-Chess zwar eine matte Angelegenheit (man beachte das Wortspiel...), doch sind die aus der Draufsicht dargestellten Figuren immerhin klar zu unterscheiden. Und das Wichtigste: Die Spielstärke geht durchaus in Ordnung! Vom Blitzschach über einen Turniermodus bis hin zur Analysefunktion werden allerlei Optionen geboten, ausgebrochene Partien lassen sich speichern und fehlgeleitete Züge zurücknehmen. Bloß die Eröffnungsbibliothek ist etwas mager, weshalb das Programm gleich zu Beginn recht lang

zueendenken muß. Aber bei dem Preis macht das nun wirklich nur die Hälfte.

Auf derselben Scheibe wartet mit Pipetiner noch der bislang beste „Pipemania“-Nachzügler. Am Prinzip der Klempner-Knobelei haben die Programmierer nicht geschraubt, nach wie vor gilt es, unter Zeitdruck vorgegebene Rohreile zu verlegen, damit das Fließwasser vom Start ins Ziel gelangt. Neu ist lediglich, daß der Rechner gleich zwei Fertigteile zur Platzierung am quadratisch unterteilten Spielfeld zur Auswahl stellt, was die Sache doch erheblich vereinfacht. Ansonsten sieht die PD-Pipeline ihrem kommerziellen Vorbild aber nicht nach, ja, die Grafik sieht sogar eine Ecke schmucker aus! Schön auch, daß der Schwierigkeitsgrad regulierbar ist. Musik gibt's ebenfalls, die Steuerung klappt famos — kurz, diese Rohre haben's wortwörtlich in sich.

Vervollständigt wird das Denker-Trio auf der Spielekiste 272 von T-Triz, einem originellen „Tetris“-Ableger. Hier ist der berühmte Becher nämlich riesengroß ausgefallen, er scrollt über mehrere Screens von oben nach unten bzw. ein wenig nach links und rechts (für den nötigen Überblick sorgt eine verkleinerte Anzeige des Gesamtareals). Ansonsten wird gestapelt wie eh und je: Die herabschwebenden Steinen lassen sich drehen und verschieben, um schließlich so eingepaßt zu werden, daß komplette Horizontalreihen entstehen, die dann verschwinden. Daß das



Spaß mneht, weiß man seit etlichen Jahren, daß Grafik und (Polka-) Sound hier sehr deutlich angefallen sind, wißt ihr jetzt. Schade nur, daß uns schließlich über den numerischen Ziffernblock gesteuert wird, was prinzipiell zwar ganz gut funktioniert, doch bleibe A600-Besitzer somit halt außen vor.

Mittlerweile sind wir bei der Spielkiste 274 angelangt, wo der Name Wonderland-Erinnerungen an das gleichnamige Adventure weckt. Doch könnt ihr sie gleich wieder schlafen schieken, denn hier tut man mit einem herzerzitternd gezeichneten Sprite über Plattformen, um blassen Feldern durch Drübeln etwas Farbe zu verleihen. Das wiederum gefällt den zahlreichen Gegnern nicht, vielleicht sind sie ja farbenblind? Manche davon sind recht leicht auszuknirren, meist aber ist erhebliches Geschick erforderlich. Nur gut, daß Bonusfrüchsen zum Ansammeln bereitliegen, außerdem gibt's einen Editor, mit dem man sich zu Not in noch einfachere Levels stricken kann. Grafik und Sound befinden sich jedenfalls auf hohem Niveau, und auch die Steuerung geht klar, warum also nicht mal einen Blick riskieren?

Zumal auf derselben Disk (also 274) auch Seelseek-Sun-tegeu fündig werden. Wie der Name Wizard Wars schon zuphaßt andeutet, geht es darum, einem Hexenmeister bei der Inbesitznahme eines ganzen Kontinents behilflich zu sein, wobei als Kontrahenten bis zu sechs menschliche oder rechnergesteuerte Widersacher fungieren. Hat man erst ein paar kräftige Dämonen kleten und diese geschickt am Waben-Sehnehtfeld verteilt, geht's ans Erobern von Städten, Burgen und Ländereien. Eine Fülle verschiedener Optionen und die gelungene Grafik machen das Game zu ei-

nem Leckerbissen unter den PD-Strategicals, zu bemängeln ist eigentlich nur die umständliche Steuerung. Kleines Trostpflaster: Gegen eine geringe Sharewaregebühr gibt's vom Programmierer die Vollversion nebst gedruckter Anleitung.

Damit kommen wir langsam zum Ende, sprich zur Bezugsquelle für den heute vorgestellten Stoff:

Gahrle von Thlenen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

Zu löhnen sind je nach Bestellmenge zwischen 2,50 und 5,— DM pro Disk, dazu kommen Portagebühren in Höhe von 7,— bis 12,— DM. Lauf-fähig sind die Spiele auf allen Amigas ab 1 MB RAM; wenn man ein wenig am Bootmenü fipfert, auch nur A1200. Nähere Infos zur Spielkiste gibt's dagegen bei:

Willi Hillebrand
Bismarckstr. 64
13585 Berlin 20
Tel. 030/333 54 25

PROGRAMMIERWETTBEWERB

Abschließend noch ein kleiner Aufruf für die Programmierer unter Euch. PeGAM Soft sneht nämlich Blitz-Basic-(2)-Programme aller Art, die gesammelt auf der neuen Onasi-PD-Serie „Blitz-Edition“ erscheinen sollen. Die drei besten Werke werden prämiert, erster Preis ist das HAM-Malprogramm „Spectracolor“. Des weiteren gibt's das Drucker-Utility „Professional Print 2.0“ und „Flashdos 2.1“ sowie natürlich viel Ruhm und Ehre. Wendet Euch bei Interesse an:

PeGAM Soft
Im Alten Holz 100
58093 Hagen 1
Tel. 02331/50458



Für Hoebstapler: T-Triz



Für Meisterhüpfer: Woodland



Für Hexcomister: Wizard Wars

MICROPROSE SUMMER SURPRISE

Überraschungen sind dazu da, verraten zu werden — deshalb plaudern wir hier auch hemmungslos aus, mit was für hübschen Kleinigkeiten der amerikanische Software-Riese Euch in den nächsten Monaten beglücken will!

So ein Sommer kann heiß werden!

Dabei geht es überrassenderweise nicht um neue Spiele, sondern ganz im Gegenteil um einige schon längst erhältliche Titel. Konkret ist die Rede von Knäulen wie „Civilization“, „Silent Service II“, „Gaussip 2000“ oder „Special Forces“. In all diesen (und noch mehr) MicroProse-Games findet der glückliche Käufer ab jetzt neben den Disks und der Anleitung auch ein kleines Präsent und vor allem eine Teilnahmekarte für den Summer-Surprise-Wettbewerb der Kalifornier. Als Hauptpreis ist dabei eine USA-Reise zu gewinnen, darüber hinaus warten etliche Lederjacken und Sonnenbrillen auf neue Besitzer. Ewig währt die Freude jedoch nicht, denn die Aktion ist bis zum 9. September befristet, danach müßt Ihr Urlaub & Klamotten wieder aus der eigenen Tasche bezahlen.

Jetzt seid Ihr nicht nur um eine wichtige Information reicher — weil Ihr so lapfend hierher gelesen habt, wollen wir eine(n) von Euch noch um einen angenehmen Amiga 1200 reicher machen! Und damit sich der Gewinner nicht so einsam fühlt, gibt's dazu noch ein paar witzige Überraschungspakete abzugreifen, in denen sich Poster, ein Sweatshirt oder auch andere Nettigkeiten befinden können. Außerdem

ist es natürlich auch möglich und verlangen für die Teilnahme nur eine ganz normale Postkarte, auf der die richtige Antwort zu unserer ganz normalen Preisfrage geschrieben steht...



MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Preisfrage

WIE HEISST DER SPIELDESIGNER VON „CIVILIZATION“?

Euer Klärtchen sollte uns bis zum 10. September 1993 (Einsendeschluß!) erreicht haben; falls Euer Gehaltscheck allerdings vom Joker Verlag oder von MicroProse kommt, werden wir es gnadlos aussordern. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen, Fortuna laden wir dagegen ausdrücklich dazu ein, Euch Glück zu bringen. Na, dann laßt Euch mal überraschen!

1. Preis

EIN AMIGA 1200

2. — 10. Preis

JE EIN ÜBERRASCHUNGSPAKET

Joker Verlag
„Summer Surprise“
Bretunischer Ring 2
D-35630 Grasbrunn



Whittemorechalle

C. A. & D. J.

Übel „Wern“ kann sich
 Eenen
 Adieu Jagtaz, Loazzen
 Mü „Tuddles“ vergingst
 sich
 Alnauz Kutenburtz Stot-
 berg
 Un „Nick Faldn's Ginf“
 bekomst
 Timo Nnwaß, Wern:ta

Stromausfall

„Empire“ riboli
Alexander Hordichan,
Nürnberg
„Aquire“ bringt die Fischbo-
le zu
Tobias Fischer, Bayreuth

Seitenziehe

Der Überfluter war Ben Johnson; in je einem sport-
angenehm auffallen
Matthias Raps, Weidenberg
Benjamin Schwarzer, Frei-
burg
Jürgen Bruns, Klingensboos
Mit einem Joker-Shirt im-
mer gut angenommen sind
Heim Cvetin, München

Stefan Eggers,
Frankfurt/Oder
Andy Mainz, Steinboch-Inf-
tenberg

Kicker Cup

Mit „Nicky Boom“ über die
Platzhirsche hupen auf
Thomas H. Angermann, Hing-
gungen
Im adretten dunkel Shirt
wandeln
Ralf Fritsch, Rheine
Heiko Hansen, Fehbe
Johanna Föhr, Frankfurt
Immer Ordnung mit dem
Sammlerduo habe
Daniel Thomas, Ludwigshafen
Thomas Hauke, Kniering
Ottensiel
Friedrich Hilde, Sotzger

[illegible]

Durch drei Länder fließt der Rhein: Schweiz, Deutschland, Niederlande. Herzlich eingeladen zur Joysoft-Party ist Herbert Puchner, Abfahrts-Oberstern. Mit „Desert Nick“ der ne...

jechuen Kache zum Sieg
 jechuen Kache zum Sieg
 Enu Schemmum, Hebrä-
 baren
 Jena Storch, Wismar
 Flurien Kurlach,
 Attika
 Peter Ruppstein, Mittelschiff
 Daniel Schöller, Lügen,
 Schauer
 Philip Geldmacher, Sprach-
 lehrer
 Siegfried Kocke, Rache
 Markus Lange, Hugen
 Robert Zeun, Beleg
 Michael Hufsch, Kottu

Տառեր-հմուլ-ը համաթիվորդ

Das erste Fußballspiel von Dini Dini spielte 1959 und hieß „Kick Off“, in „Goal“ gibt es 144 Mannschaften, und der antizipierte Fußball-Enthusiast ist Danemark. Auf ein Ich-Geheimnis ist er nicht bedacht, darf sich freuen.

Felix Kreyer, Bad Dürkheim

Eine Jahreskarte für alle Bundesligaspiele seiner Lieblingsmannschaft plus „Goal“ bekommen.

Christian Kuhl, Ober-Felsau

*Ein vollständiges Füllbüchlein
gibt ihm „Goal“ selbst.
Alles ist richtig, alles ist
und je einmal „Goal“ gibt's
Frei*

*Thunus Dobada, Houtie
Marie Kl. Kun, Nagelbinder
Joufouf Lakou, Essou
Olivier Bon, Bad Akinder
Hans-Peter Klauke, Kujfied
Boudak Agicou, Nieder-
land, wafou
Michael Degenstuck, Sach-
sion*

*Gunnar Ruggelst, Luch-
Pau Uril, Brin
Smetin Hinc, Hellungu
Emuel Duff-Sion, Kothau
Woolave Petzku, Hellbaum
Marius Opakli, Hincen
Thomas Michalski, Wauu
Seffen T. enc, Sander-Hin-
den*

*Bertram Jueckel, Houdun-
Sion*

Daniel Frey, Nünchingen-
 Obereisingen
 Martin Schmid,
 Schwendi/Ob-
 Chnigen/Inns, Neufahrn
 Maria Seifert, Angerling
 Stefan Pfaff, Greven
 Peter Rührich, Dortmund
 Brigitte Niederberger, Mur-
 bach
 Christoph Kühnemund, Brum-
 bach
 Jens Tschmann, Wiesbaden
 Thorsten Lepper, Friele-
 dorf

Maurus in Suu renidus,
Prunus clausus
Morus in Suu allung
Daniel Henry, Käin
Sven Knüps, Prunus
Remy Altus, Wörcin
Maurus Pohl, Griesenku-
chen
Sven Knüps, Zöim
Maurus Petrus, Edman-
nau
Remy Huber, Münsberg
Michael Müdich, Neu
Maurus Vegelein, Hühling
Maurus Kuecher, Bad Ne-
Auel Schafers, Obenrothe
Remy Singel, Ennen
Sven Knüps, Hühling
Gualdus Seletzer, Fried-
richsdorf
Remy Tammal, Brind-
hof
Gualdus Hönau, Sünning
Sven Knüps, Bystrau
Sven Knüps, Glad-
hof

15m-1-0110

Als Dankeschön für die
Trennung schicken wir dir ein
Amiga-Spiel an
Kd 989. Alwinde Hoff.

Kd. 2524, Hardmuth Baumgarten
Kd. 10300, Christian Goossens

Allen Gewinnern unsere besten Glückwünsche und viel Spaß mit den Preisen.

KNIAL! DIE ULTIMATIVE FUßBALLSIMULATION



DEMO

ANDROMEDA

Decaying Paradise



ANDROMEDA



DECAYING PARADISE

Nach einem kleinen 3D-Vorspiel kommt die Andromeda-Crew hier zur Sache: Rotierende Steinblöcke, verteilte Infos, und Vektor-Gummwürfel flutschen über den Screen. Dann legt der lockere, flockige Begleitsound etwas zu, während ein Filmstreifen mit diversen Vektor-Objekten vorbeizieht; ihm folgt ein 3D-Körper, der in einer Box

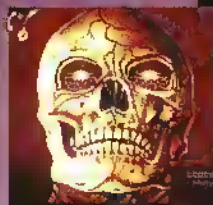
selbst weht. Anschließend erscheinen noch zwei Scrollschritten mit weiteren Infos und Größen, zwischen denen ein finstern blickender Minotaurus ein kurzes Hires-Gastspiel gibt. Der Rest vom „verlorenen Paradies“ besteht aus einigen Bub-Bällen, einem Regen von Digi-Splittern und der Kontaktadresse. Fazit: Von Könnern für Kenner.

Es braucht schon etwas mehr als läppische 30 Grad im Schatten, um einen wahren Demo-Programmierer in seinem Schaffensdrang zu bremsen! Gut so, oder hättet Ihr nur wegen des Prachtwetters auf aktuelle Prachtdemos verzichten mögen?

INTERFERENCE

Ein hämmender Soundtrack und jede Menge Hires-Fantasygrafiken von bestechender Qualität sind die Markenzeichen des neuen Sanity-Demos. Davon abgesehen darf der Betrachter hier an einem kleinen Sternenfing teilhaben und eine Glassäulen-Allee besuchen. Dazu führen die Jungs allerlei spezielle Effekte vor, wie z.B. einen Ra-

ster-Tunnel, der auf einen 3D-Monitor gespannt wird, einen rotierenden Totenkopf und den gesamten Ritt durch die Dür-Röhre. Schließlich kriegt man noch tanzende Bälle und einen Sprint durch einen Hires-Tunnel zu sehen, bevor die obligatorischen Großbotschaften dem ganzen Spuk ein Ende besetzen. Fazit: Ein Festschmaus für Optik-Feinschmecker!



Sanity



INTERFERENCE





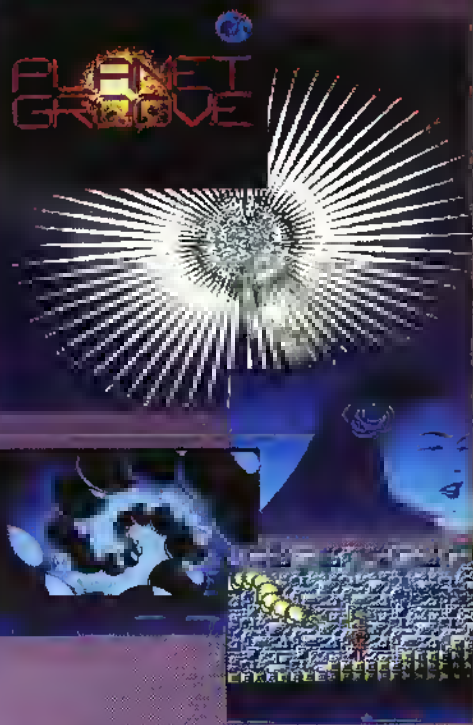
**TECHNOLOGICAL
DEATH**
CODE BY MURDAK
GFX BY MURDAK
MUSIC BY MURDAK



PLANET GROOVE

Zwei krönenden Abschluß hätten wir noch eine echte Premiere anzubieten: Das Hmi-Team hat still und heimlich das allererste reinnassige 1200er-Demo geschnitten! Dem Anlaß angemessen umbringt ein kleines Dot-Fensterwerk den Titelscreen, ehe sich der Vorhang zum ersten Akt öffnet. Untermalt von einem treibenden Rhythmus betreten präsidierte Fußman-

der die Szene und zeigen uns die dynamische Seite der Geometrie. Abgelöst werden sie von einem asiatisch angehauchten Frauenporträt, das unsichtbare Wellen in Wallung versetzen. Am Ende werden noch zwei Grafiken stämmig ineinander übergeblendet, während darunter hochwertige Infos vorbeiziehen. Fazit: 1200er-Maßarbeit.



TECHNOLOGICAL DEATH

Die Mad Flks spielen gerne mit Draht-Objekten, was sie gleich zu Beginn anhand einer flotten Flügelsequenz beweisen. Sehenswert sind auch die blink herangezoonte Monsterköpfe und der über ein Schachbrett polternde Vektorwürfel, dessen kleinerer Bruder bald darauf von einem Schatten-Kicker weggeschossen wird. Ohne Pause jagen dann Pentons, Pentagramme

und dämonische Symbole über den Screen, bis mit den Grüßen und allerlei gemächlichen hüpfenden Dot-Kugeln etwas Ruhe einklinkt. Eine hübsche Mini-Grafik bringt schließlich auch den Technosound zum Versinken, statt dessen werden die schier endlosen Credits von mittelalterlicher Gitarrenmusik begleitet. Fazit: Ein dämonisches Demo!

DEMO-SPASS

für wenig Geld muß kein Traum schlafloser Nächte bleiben. Wie ein Blick auf die nebenstehende Tabelle beweist. Dort erfährt Ihr nicht nur, wo es was für wieviel Geld gibt, sondern Ihr könnt auch sehen, ob sich das angesuchte Wunschedmo überhaupt mit Eurer „Freundin“ verträgt. Wir wünschen schon mal frohes Betrachten und lausches Zuhören! (rf)

Titel	Entstehung auf	Preis Lieferumfang	Bestand
Decaying Paradise	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	4,- DM + 6,50 für Porto + Versand 1 Disk	ic 4 Computer Shop Trossen Weg Ennsing 20 44135 Herne
Interference	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	4,50 DM + 8,- für Porto + Verpackung 1 Disk	Mallender Soft Bäuerstr. 29 46205 Bocholt Tele 05871/185415
Technological Death	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er: Disable CPU Caches	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlich Amiga P.O.-Service Alter Eichenhof 10 26106 Norden/Neustadt
Planet Groove	nur 1200er, Festplatten-Installierbar	6,- (Porto + Disk) 1 Disk Nur Vorkasse	Gunter Sandner Software-Vertrieb Weichersstr. 1 86807 Burghausen

Programmfehler & Abstürze

Wer bringt die BUGS ins Spiel?

In der guten, alten Zeit war ja bekanntlich alles viel besser. Oder ist Euch „Carrier Command“ jemals abgestürzt? Hat „Turrican“ auch nur ein einziges Mal den Dienst verweigert? Eben! Doch heute drohen fehlerhafte Versionen zum alltäglichen Übel zu werden...



Test?!“ Grund genug für einen kleinen Blick hinter die Kulissen — zunächst mal hinter unsere eigenen.

RISIKOFAKTOR: PRESSE-TESTMUSTER

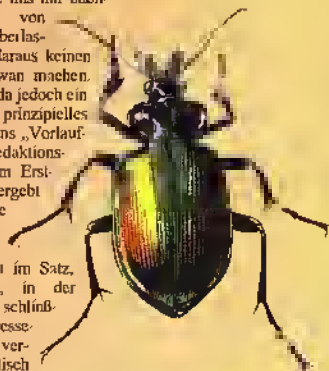
In diesem Zusammenhang ist es nämlich wichtig zu wissen, daß uns zum Test leider in den seltensten Fällen fertiges Gamersamt Verpackung, Handbueh und pipapo (wie ihr das aus dem Laden kennt) zur Verfügung stehen. Viel häufiger sind Presstestmuster nämlich sogenannte Beta-Versionen, die noch kein endgültiges Debugging durchlaufen haben, denen noch die eine oder andere Option fehlt und deren Musikbegleitung vielleicht gar auf Kassetten nachgereicht wird. Oder die Programmierer scheuen persönlich bei uns herein, um ihr jungfräuliches Werk vorzustellen und anschließend zur endgültigen Bearbeitung wieder mitzunehmen. So oder so, fast immer haben solche Testmuster noch aller-

lei Haken und Ösen, die bis zum Tage der Veröffentlichung ausgemerzt sein sollten. Davon müssen wir anschauen, und tatsächlich ist das auch die Regel. Aber bekanntlich kennt jede Regel ihre Ausnahmen...

Schön, werdet ihr sagen, dann laßt halt die Finger von den Vorabversionen. Würden wir gerne tun! Nicht zuletzt deshalb, weil die Hersteller manchmal ganz schön sauer sind, wenn sie uns ein häßliches Entlein von Game vorab überlassen und wir daraus keinen glänzenden Schwan machen. Leider gibt es da jedoch ein kleines, aber prinzipielles Problem namens „Vorlaufzeit“. Vom Redaktionsschluß bis zum Erstverkaufstag vergeht nämlich eine gewisse Weile, die das werdende Heil im Satz, beim Layout, in der Druckerei und schließlich bei der Pressegrössisten verbringt. Praktisch

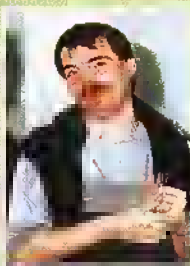
würdet ihr ohne Presstest-

muster im Joker also nur noch Programmen vorfinden, die bereits seit sechs bis acht Wochen in den Läden herumliegen! Und daß sowas weder in Euren noch in unserem Sinne sein kann, versteht sich quasi von selbst.



Wenn man Eure Zugschriften so liest, kann einem angst und bange werden: Da funktioniert das Game XY nicht, wenn man es von Harddisk spielen möchte, YZ produziert Fehlstarts nach dem Abspeichern, und ZZ war offensichtlich schon in der eingeschweißten Packung von Bugs befallen. Natürlich machen auch wir in der Redaktion, tagtäglich leidvolle Erfahrungen zu diesem Thema, und nicht minder natürlich lautet der häufigste Schlußsatz in Euren Bescheidbriefen: „Warum stand davon nix im

JOURNALISTEN FRAGEN — HERSTELLER ANTWORTEN



Mare Wardenga, Geschäftsführer bei Software 2000

AJ: Wo liegen denn Deines Erachtens die Knackpunkte bei der Spiele-Entwicklung, und wie geht ihr diese Probleme an?

MW: Naja, abgesehen von den verschiedenen Kickstart-Versionen liegt der Hauptknoten wohl darin, daß die Games immer komplexer werden. Beim „Eishockey Manager“ haben wir z.B. zwölf Leute ein halbes Jahr lang nur mit Bughunting beschäftigt. Und damit ist es nicht getan, denn wenn Du aufgrund einer Fehlermeldung den Code an

einer Stelle veränderst, dann hat das Auswirkungen auf viele andere Funktionen — mit etwas Pech produzierst Du also direkt eine neue Mücke!

AJ: Gehen den Herstellern demnach gegenwärtig tatsächlich mehr Fehler durch die Lappen?

MW: Nicht wirklich, jedenfalls wenn man bedenkt, daß die Programme heute um ein Vielfaches umfangreicher geworden sind. Außerdem ist das Neuheiten-Problem ja nicht auf Software beschränkt — schau

Dir z.B. die Anfälligkeit neuer Automodelle an, besonders wenn viel hochgezückelte Elektronik drin ist...

AJ: Hat man es eigentlich wirklich leichter, wenn man sein eigener Publisher ist?

MW: Ja, dann bist Du schneller und vor allem flexibler!



AJ: Guido, warum gibt es überhaupt Bugs in fertigen Spielen?

GH: Zum einen müssen Bugs natürlich immer erst gefunden werden, zum anderen ist die Herstellung heute enorm teuer. Schließlich wollen keine 64 KB mehr gefüllt werden, sondern 10 bis 15 MB. Ein einziger Monat Verzögerung bedeutet somit unter Umständen einen Verlust in funkteller Höhe! Gerade als kleinerer Hersteller kommt man da schon mal an den

Punkt, wo ein Programm einfach auf den Markt muß, weil sonst der Konkurs bevorsteht.

AJ: Und wie funktioniert das Fehlerfinden bei Euch?

GH: Zunächst arbeiten wir mit extra dafür geschriebenen Programmen, und dann wird natürlich alles in mehreren Durchläufen von Testspielern abgecheckt. Hier ist es tatsächlich besser, Leute zu engagieren, die das Projekt überhaupt nicht kennen, weil die wirklich alles mögliche und unmögliche ausprobieren.

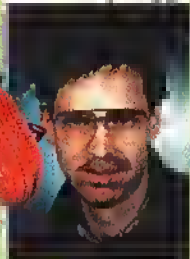
AJ: Hund aufs Herz, gibt es

heute mehr fehlerhafte Software als früher?

GH: Leider ja! Wir hatten ja selbst Probleme mit „DSA“, dennoch verstehe ich sehr gut, daß die Leute für ihr Geld einwandfreie Ware erwarten. Aber ich fürchte, diese Zwischmühle wird sich nicht so einfach lösen lassen — auf lange Sicht sind Updates wohl der einzig realistische Weg. Wobei natürlich jeder Besitzer einer alten Version problemlos umtauschen kann, jedenfalls soweit es uns betrifft.



Guido Henkel, Geschäftsführer bei Attic



Albert Lasser, Product Manager bei Max Design

AJ: Albert, wo entstehen denn eigentlich die größten Probleme, wenn man ein neues Spiel strikt?

AL: Unser übelster Feind ist wohl die Hardwarevielfalt! Da gibt es den Amiga 500, den 600er, den neuen Zwölfer usw.; dann muß man die Festplatten berücksichtigen und trotzdem dafür sorgen, daß das Game noch vernünftig von Diskette gespielt werden kann.

AJ: Und wie testet ihr Eure Games aus?

AL: Wir haben immer eine erste Phase, bei der wir mög-

lichst unbeteiligte Personen auf das Programm loslassen. Du glaubst gar nicht, auf was für abwegige Ideen die manchmal kommen! Später wird ein zweiter Probelauf mit echt ambitionierten Dauerzockern gestartet; die sorgen dann für den Feinschliff.

AJ: Mal ganz ehrlich, würdest Du sagen, daß Bugs in den Endversionen heutzutage häufiger auftreten als früher?

AL: Nein, eigentlich nicht. Zumindest nicht, soweit wir hier von Qualitätsware reden. Andererseits ist es bei uns ja

so, daß wir quasi Programmierer und Publisher in einem sind. Das heißt, wir veröffentlichen ein Spiel erst, wenn wir glauben, daß es wirklich fertig ist. Wenn Du jedoch das Entwicklerteam auf der einen Seite und die Software-Firma auf der anderen Seite hast, dann kann es schon zu Interessenkonflikten kommen. Nämlich dann, wenn die einen sagen: „Die Soft ist noch nicht okay!“, und die anderen antworten: „Egal, sie muß raus!“



INHALT

Geliste:

Bi-Fi Snack Zone
Jonathan

Kurztun zu:

Chaos Engine
Goal!

Tips und Cheats zu:

Alien Breed 1992 Special Ed.
Arabian Nights
A-Train
Desert Strike
Dungeons of Avalon 2
Eyn of the Beholder II
Flashback
Fly Harder
Goal!
Hannibal
Life & Death
Lionheart
Nick Faldo's Golf
Nicky 2
The Lost Vikings
War in the Gulf

Freezer-Adressen zu:

Abandoned Places II
Arabian Nights
Beavours
Emilly

Tja, man kann's halt nicht oft genug wiederholen: Bis zu 300 polierte und gepflegte Deutsche Mark warten auf jeden von Euch — greift also zu, solange der Vorrat noch reicht! Der warme Geldregen stellt sich allerdings nur ein, wenn ihr Euch Lösungen, Tips, Tricks, Cheats, Kurztun und ähnliche Geistesblitze herausruckt und für Eure Machwerke auch für wirftunhilfswürdig anrechnet. Besonders locken sitzt uns dabei der Geldbeutel, wenn Euer Zeng für uns gut zu verarbeiten ist — sprich: schön, möglichst ausgedruckte Karten, Texte auf Diskette im PC ASCII-Format usw. Und bitte kapituliert weder vom Handbuch noch von irgendwelchen Zeitschriften ab — Jokers-Redakteure sind nämlich bei weitem nicht so blöde, wie es auf manchem Foto aussehen mag! Also nix wie ran an den Computer, und her mit EUREN tollsten Beiträgen. Und schickt bitte beim Verschieben an unsere NEUE POSTLEITZAHL:

Joker Verlag
Know How
Breitenschar Ring 2
85630 Grashorn
Telefax: (089) 4604977

Frohlocket, Ihr Glücksritter, Zockerkönige und Spieletrecks — das Ende der langen Durststrecke in Sachen Know How ist erreicht! Und damit Ihr noch die nächste Zeit gut übersteht, servieren wir Euch diesmal eine extragroße Portion Wissenswertes. Na dann, guten Appetit!

HILFE!! FRAGEN?!

Des Wahnsinns feite Beute werden bald zwei verzweifelte Exodus-301-0-Piloten, sollten sie nicht binnen kürzester Zeit Antwort auf folgende Fragen erhalten: Wie knackt man allgemein ein Warendepot? In welcher Weise lassen sich Minen, die ein solches Depot umgeben, besetzen? Was, um alles in der Galaxie, hilft gegen diese miesen Null-K-Felder? Und welches Material wird zur Instandsetzung des Regalraums verwendet? Wer den beiden darüber hinaus auch noch erklären kann, wie man mit der ersten Pistenflotte Jumping, darf sich als Retter zweier gestrandeter Jediritter mit einem Kaugummi belohnen...

Unglaublich, aber Warzenschwein — als Rolf bei uns vor ein paar Hotlines drehklänge, um uns von seinen Problemen bei Captive vorzuweisen, mußte selbst unser umfangreiches Archiv passen! Seine letzte Hoffnung seid nun also ihr, die eingefleischten Rolf-Spezis, für die es selbst von diesem Game kein Halten gab: Auf dem Planeten Phoozel (Level 2, Mission 2) geht's mit den Codes 37049 und 15009 relativ unkompliziert drei Etagen in die Tiefe — nur leider endet dort die Ausbaustrecke. Eine doofe Tür versperrt, wie so oft im Leben, den Weg zu Ruhm und Ehre. Eigentlich müßte sich das Hindernis mittels bereits gefunde-

nem Code „200“ in Luft auflösen — nur leider weicht hier die Theorie ganz erheblich von der Praxis ab! Welcher alte Weltraumhaudegen steht unserem verlorenen Schäflein mit Rat und Tat zur Seite?

Obwohl wir Euch ja bereits den Weg durch das Gruselkabinett von Waxworks gewiesen haben, hat es den Anschein, als finden einige von Euch Horror-Freaks nicht mehr heraus ans all dem Gerede. Da stehen zum Bleistift ein paar Ripper-Killer vergeblich nach dem dringend benötigten Seil — hinter welcher Tür in welchem Faß steckt das Ding denn genau? Andere wiederum haben immense Schwierigkeiten, dem Professor im Minenlevel das Medikament für den Elektriker abzuschleppen, damit dieser anschließend den Aufzug reparieren kann. Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit man dem alten Prof. das Heilmittel aus dem Kreuz leihen kann?

Könnt Ihr Euch eigentlich noch an Hilfsfär erinnern? Ja? Na, dann seid Ihr vielleicht auch in der Lage, der armen Christine weiterzuhelfen: Lant Kämpfergildenheim soll sie mit ihrem stolzen Roß ganz Tilverton reiten und dort nach neuen und gefährlichen Abenteuer Ansschan halten. Alles schön und gut, nur tragischerweise führen bekanntlich alle

Wege nach Rom und eben nicht geradewegs nach Tilverton! Will heißen, die kampfgeübte Heldin hat in Geographie nicht aufgepaßt und weiß deswegen leider nicht, wie sie mit ihrem Hotchül zur Stadt der neuen Abenteurer iraten soll. Wer verpaßt ihr da ein kleines Nachhilfestündchen?

Nun denn, Ihr Schlanmeier, Ihr habt die verzweifellen Hilferufe Eurer Zockerkumpen wohl vernommen — also erweist Euch gefälligst als liebenswerte Mitmenschen und helft diesen bedauernswerten Kreaturen schleunigst aus den Tiefen ihres eigenen Unvermögens, indem Ihr die Lösung zu einem oder mehreren der obigen Probleme auf Papier bannt und das Ganze, mit dem Kennwort Fragen versehen, uns zukommen laßt. Gleiches Kennwort gilt selbstverständlich auch für all diejenigen unter Euch, die sich mit ihren Nöten und Plagen in puncto Spiele an die Zeitschrift ihres Vertrauens wenden wollen. Soltet Ihr jedoch solch intime Angelegenheiten lieber von Ohr zu Ohr erörtern, dann versucht Euer Glück doch mal in unserer

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN

NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

ANTWORTEN

DIE HEISSEERSEHNTEN

Ralfs schwungtechnische Probleme bei Lönchort meistert Carl Christian Osterhorn: Sobald die Plattform am Ende des Schiffes ihren höchsten Punkt erreicht hat, muß sich unser Löwenherzchen in die Hocke begeben und in dieser Stellung verharran, bis die "Schankel" ihren tiefsten Punkt durchquert hat. Dann schnell wieder aufrichten und warten, bis die Plattform abermals möglichst weit oben steht. Geht man jetzt erneut in die Hocke und wiederholt alle Aktionen, so wird man bald in ungeahnte Höhen vorstoßen...

Da es sich in Eye of the Beholder II beim gesuchten Eye of Talion um eben den "größten Gegenstand der Welt" handelt, der wiederum von besagtem gut geübten Monstern wie sein eigen Angapfel behütet wird, beschreibt Karlsten Hainmiller gleich den gesamten Spielabschnitt, der Euch in den Besitz dieses Kleinods bringen soll:

Am magischen Mond (im Nordwesten des Levels), der Euch zur Prüfung des Kampfes anfordert, hext Ihr Euch erst mal in aller Ruhe „Hast“ sowie „Gebet“, schlägt das Zauberbuch auf einer recht hohen Stufe an (z.B. Stufe 5, „Kältekegel“) und packt erst im Anschluß daran Zauberbücher und klerikale Symbole in die Ecke. Auf diese Weise habt Ihr zumindest mal einen Kältekegel mehr in petto, mit dem Ihr je nach Lust und Laune Euren Gegner ein paar zusätzliche Lebenspunkte abknöpfen könnt. Hüpf also in den Teleporter und plübert die widerliche Buletts-Brut. Ist sie erledigt, so betretet durch die Geheimtür im Norden einen weiteren Teleporter. Er führt Eure Mannen zur Seelenkür, die nur durch rohe Waffengewalt den Weg freigibt. Dahinter solltet Ihr Euren abgesspannten Rücken eine ausgiebige Ruhepause gönnen, denn im nächsten Fight müssen alle Beteiligten absolut topfit sein! Sind sämtliche

Blessuren verteilt (was ohne klerikale Zeichen sehr lange dauern kann), geht's durch den Teleporter zum Wächter des Eyes, der mit folgender Taktik ohne große Probleme vernichtet werden kann: Sorgt dafür, daß mindestens einer der beiden Frontmänner auch in der anderen Hand eine gute Waffe trägt. Jeder der beiden vorderen Charaktere schlägt nun zweimal zu und weicht schließlich schnell einen Schritt zurück. Dann erneut zwei Schläge und abermals einen Schritt nach hinten.... Auf diese Weise reißt das Monster bald zu seinen Ahnen ab, und das Eye of Talion ist Euer!

Marcus Syroff, seines Zeichens größter avalonischer Höhlenkauer von Aschaffenburg, verrät Alex, wie man in Dungeons n' Avalon 2 mit widerspenstigen Türen umgeht: Auf dem Weg durch den sechsten Level müßt Ihr die Gebirge eines Diebes namens Rahven gestolpert sein. Wenn Du sie nicht eh schon in die Taschen Deiner Leute hast wandern lassen, sollst Du dies schleunigst nachholen, denn nur dieser, momentan noch etwas abgemagerte, Knappe wird mit der Tür bei O: (8, N: 11 fertig! Mit den staubigen Knochen im Gepäck geht's jetzt also zum nächstbesten Tempel. Dort mußt Du irgendein Mitglied Deiner Gruppe entlassen. Rahven wiederbeleben und ihn als Einsatz in die Party aufnehmen. Zurück an der verschlossenen Tür, krepelt sich Rahven die Ärmel hoch und knackt mit einem geschickten Handgriff das Schloß.

Im Stichwortverfahren verpaßt Dr. Tobias Thiemann Dr. Bianca einen Schnellkurs zum Thema Life & Death, „Der Blindarm — Diagnose und Operation“:

DIAGNOSE:

Alle fünf Stellen des Unterteils abtasten!

Fall 1: Patient verspürt keine Schmerzen; wir beobachten.

Fall 2: Patient klagt überall über Schmerzen; medikamentöse Behandlung verordnen.

Fall 3: Schmerzen links unten, auf Röntgenbild sind drei Pünktchen im Beckenbereich zu erkennen; Nierensteine — überweisen zum Facharzt.

Fall 4: Im rechten Bereich Schmerzen, Röntgenbild weist drei Pünktchen im Becken auf; Nierensteine — ebenfalls überweisen.

In jedem anderen Fall handelt es sich um eine akute Blindarmentzündung!

OPERATION:

- Hände mit Seife waschen
- Handschuhe anziehen
- desinfizieren mit Antiseptikum (obere Sehnhaut)
- abdecken mit sterilen Tüchern (obere Schuhschale)
- Betäuben
- Antibiotikum (untere Schuhschale, links, erste Spritze) spritzen

— Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patienten

— Schnitt mit Skalpell von oben links nach unten rechts

— eventuelle Blutungen mit Zangen (rechts unter Skalpell) schließen, dann mit Kanüle (links unten) behandeln, Blut mit Schwamm abwischen, Zangen entfernen

— mit Retraktoren (links neben Nadel) Gewebe zurückziehen

— Flüssigkeit entnehmen

— Blindarm aus Unterleibshöhle heben

— Wurmfortsatz anheben und Spitze abklemmen

— Appendix einschneiden, Wurmfortsatz abblenden und trennen

— Membran einstechen

— Blutungsstellen mit Faden abbinden

— Blindarm abklemmen: eine Klammer am unteren Ende des Wurmfortsatzes, die andere ca. 4 cm weiter oben

— Blindarm zwischen Klammern durchtrennen

— Zuziehen des Blindarms, in die Unterleibshöhle zurücklegen

— Retraktoren entfernen und mit Nadel Schnittstelle zuziehen

Bei Komplikationen: Blutdruck fällt; Blutkonserve einhängen.

Blutdruck sehr schwach; Spritze D geben.

Kammerverrengung; Spritze L verabreichen.

Herz schlägt schwach; Spritze A einsetzen.

FREEZER ECKE

Beavers: Die Anzahl der Lehen steckt hinter Adresse 00F309.

Entity: Euren Energiehaushalt könnt Ihr in Adresse 007AEF ein wenig manipulieren. Wer sich lieber ein paar zusätzliche Lehen verpassen will, sollte ein Auge auf Adresse 00BAEB werfen.

Arabian Nights: Wollt Ihr in den finsternen arabischen Nächten keine Überraschungen erleben, dann versorgt den kleinen Sindbad doch über Adresse C6BDBB mit genügend Energie. Tragt jedoch nicht allzu hohe Werte ein, sonst holt sich der Guro unseren kleinen Kerl. Solltet Ihr ein paar Lehen mehr vertragen können, pfuscht ein bißchen in Adresse C6BDBA herum. Wer dagegen schlecht bei Kasse ist, kann seinen Geldbeutel in Adresse C6C35B wieder füllen.

Abandoned Places II: Um den einzelnen Charakteren eine kleine Energieauffrischung zu spendieren, müßt Ihr Euch um folgende Adressen kümmern:

1. Charakter: C2E51F
2. Charakter: C2E00B
3. Charakter: C2DD81
4. Charakter: C2E295

Für Speis und Trank sei folgendes Adressen Dank:

1. Charakter: C2E16B
2. Charakter: C2E67F
3. Charakter: C2E3F5
4. Charakter: C2DEE1

Den schlauen Freezer-Experten Sascha Bühe, Lars Knüppelholz und Andreas Korte sei gedankt!

JONATHAN

Milan Straka ist ausbezogen, um ihm abschneidenden keltischen Mächten, die sich in den Seelen unschuldiger Bewohner der idyllischen Stadt Memmingen wie eine glibe Krankheit breitmachen, die Stürze zu bieten und nicht länger zu ruhen, bis daß auch der letzte Keim des Bösen mitsamt der Wurzel ausgerissen ist — na ja, und was soll ich sagen, wie ihn sieht, ist es bereits vollbracht! Vor Euch liegt nun komplette „Kück-Dieh-durch-Lösung“, mit deren Hilfe ihr unbeschadet durch die insgesamt 32 Szenen des packenden Thrillers um den Rollstuhlfahrer Jonathan kommen solltet. Milan hat sich dabei allerdings nur auf die absolut unverzichtbaren Aktionen beschränkt — wir gehen mit ihm mitnehmen möchte, darf natürlich zusätzlich ein wenig herumexperimentieren...

SCENE 1 29.Okt., frühmorgens, Bedonn:
— Zeitung ordern (Tel.: 329)
— Inge holen
— mit Sabine verbünden
— Gerd besuchen

SCENE 2 29.Okt., morgens, Lindenweiler:
— mit Gerd verbünden
— in Museum gehen
— abwarten, bis die Besucher verschwunden sind
— Ring annehmen
— Ring benutzen

SCENE 3 29.Okt., gegen Mittag, Calm:
— Auftrag an Gerd (Zigaretten holen)
— mit Eva verbünden
— Brieföffner nehmen (Bedonn)

SCENE 4 30.Okt., mittags, Bedonn:
— Sabine anrufen
— nach dem Unfall: Crazy Reds Geldbeutel geben
— Blindeuse annehmen (Kimeralp-Klammer)

SCENE 5 30.Okt., mittags, Hotel Adlon:
— Sabine anrufen
— in den Supermarkt gehen
— Aspirin + Mohr annehmen
— mit Hansi reden

SCENE 6 31.Okt., abends, Bistrot:
— mit Hansi verbünden
— ins Bohrer Moor gehen

SCENE 7 31.Okt., nachts, Bohrer Moor:
— „Merddins Blüt“ zaubern
— Monster betrachten
— Glasstein nehmen
— Glasstein benutzen
SCENE 8 1.Nov., mittags, Marktplatz:
— zu Tonningen fahren

— Silber + Reiniger nehmen
— Sahion Minze geben
SCENE 9 1.Nov., mittags, Lindener Tor:
— mit Inge reden
— mit Bobby zur Burg Recking fahren

SCENE 10, 1.Nov., nachmittags, Burg Recking:
— Mistel nehmen
— zum Kloster Horberg fahren
— Blumen nehmen (Zx)
— Eva Blumen geben
— Jagen Mistel geben
— Glaspöhlen von Oma Bille nehmen

— Fernseher reparieren lassen (Tel.: 203)
SCENE 11 2.Nov., abends, bei Inge:
— mit Inge reden
— Eini annehmen und Sabine anrufen

— Feedback prüfen
— Fernseher einschalten
SCENE 12 3.Nov., frühmorgens, Bedonn:
— mit Ariane verbünden
— Besteck nehmen
— „Lions Ruff“ zaubern
SCENE 13 3.Nov., spätnachmittags, Bedonn:
— zu Bobby gehen
— Koralie nehmen
— zu Hellmann gehen
6 Koralin nehmen

SCENE 14 3.Nov., abends, Bedonn:
— Silberreiniger benutzen
— Koralie benutzen
— zu Schmidt gehen
SCENE 15 3.Nov., Mitternacht, bei Inge:
— in Disco gehen
— mit Sue & Ellen reden
— Inge wegschicken
— zur Handpost gehen

SCENE 16 4.Nov., gegen Mittag, bei Bobby:
— mit Sabine reden
SCENE 17 4.Nov., frühabends, Lindensee:
— „Kreuz von Lochlin“ zaubern
— ins Hotel Adlon gehen
— Messer von Hansi nehmen

SCENE 18 4.Nov., spätabends, Stansen:
— Auftrag an Inge (Frösche fangen)
— Messer benutzen
SCENE 19 5.Nov., mittags, Bedonn:
— Mistel von Karola Bognen abholen

— Tannwurz (Oma Bille) nehmen
— Weihwasser nehmen
— Tannwurz, Mistel, Aspirin, Mohr, Blumen und Eini benutzen
SCENE 20 5.Nov., abends, Bistrot:
—

— mit der ganzen Clique (so weit nimmbar) ins Kino gehen
SCENE 21 6.Nov., nachts, Hotel Adlon:
— „Merlins Kugel“ zaubern
SCENE 22 6.Nov., gegen Mittag, Lindenweiler:
— Dudelsack annehmen (Moor)
— zum Lindenweiler gehen
— mit Lazlo Rupp reden
— Dudelsack annehmen
— mit Hansi nach Illerdorf fahren

— mit Hansi nach Lindensee fahren
SCENE 23 6.Nov., Nachmittags, Lindensee:
— Lanin + Flöten nehmen
— Sistrum (Tenningen) nehmen (erfolgreich!)
— mit Hans Bedonn reden
SCENE 24 6.Nov., frühabends, Marktplatz:
— Sistrum (H. Bedonn) nehmen
— die vier Instrumente an Sabine geben
— Lötkönig + Badminton nehmen (Hotel Adlon)

— mit ganzen Clique nach Kloster Horberg fahren
SCENE 25 7.Nov., Mitternacht, Kloster Horberg:
— Gemisch und Froschblut benutzen
— Zauberkranz benutzen

SCENE 26 7.Nov., mittags, Bedonn:
— Bobby holen
— Silberstein von Eva nehmen
— Aine Kette + Besteck geben
— Silberkugeln nehmen
— Kugeln benutzen
— von Bobby Colt nehmen
SCENE 27 8.Nov., frühmorgens, bei Inge:
— zu Hellmann gehen
— Clippen beauftragen, Hellmann zu suchen
— mit Gerd an den Sausee fahren
SCENE 28 8.Nov., gegen Mittag, Sausee:
— Polizei anrufen
SCENE 29 8.Nov., nachmittags, Sausee:
— zur Kimeralp-Klammer gehen
— Auftrag an Bobby (Taschenlampe besorgen)
— Taschenlampe benutzen
— Steinbrecher nehmen

SCENE 30 8.Nov., abends, Bedonn:
— zum Kloster Horberg gehen
— Weihwasser nehmen
— mit Clippen reden
SCENE 31 8.Nov., nachts, Lindenweiler:
— Clique zusammentrommeln
— Dolch benutzen
— Weihwasser benutzen
SCENE 32 9.Nov., frühmorgens, Lindensee:

Nachdem ihr den Sicherheitscode eingetippt habt, müßt ihr Pryderi mit einer geballten Ladung Zauber eindecken und den magischen Kranz benutzen. Mit etwas Glück und Geschick folgt nun die Endsequenz...

BI-FI SNAK

Anläßlich unseres Specials zum Thema „Product placement“ heißen wir zwar nicht in den sauren Hamburger, aber zumindest in ein nahezu ebenbürtiges Produkt aus dem Hause Mampfpampf. Lassen uns also nun frei nach dem Motto „Anreißen, reinbeißeln, wohlfühlen“ mit Sascha Strobel auf den Pfaden der Bi-Fi Snack Zone dahinwandelnd...

Die Gegenwart:
Das Werbeadventure um die Mini-Wurst im Plastikmantel beginnt in einem unscheinbaren Winkel der Snack Street. Ein Stück weiter rechts dürfen wir, unserem Pfadfinderscheit entsprechend, einer alten Dame über die Straße helfen (Antwort 2). Nach dieser guten Tat haben wir uns sicher einen Besuch im Kino verdient. Also schlendern wir gemächlich die 5th Avenue hinunter, betreten den Filmpalast und erstehen uns eine Kinokarte (welche, spielt dabei keine Rolle). Der Automat, der das Foyer des Cinemas ziert, lenkt sofort unsere Aufmerksamkeit auf sich — kauft alles, was die Selbstservicemaschine zu bieten hat, und verläßt das Kino wieder. Auf der Route 66 begegnen wir einem Händler, der uns, blöd, wie wir Konsumenten nun mal sind, seine gesamte Ware andieht. Die Taschen vollgestopft mit dem eben erworbenen Krempel, laufen wir zu blonden Schönheit und lauern die Tussi erst mal an (1/2/2). Dann verlassen wir die Straße, kehren zurück und vernehmen unserem Blondie alles, was ihr Herzchen begehrt (dabei zwischendurch immer wieder mal die Straße verlassen und erneut bei der Tante antanzen). Voll Begeisterung über die Flut von Geschenken überläßt uns das reizende Wesen, nachdem wir sie darauf angesprochen haben, ihre Rollerskates. Ein paar Schritte weiter rechts schnappen wir uns die Katze (2, mitnehmen) und lesen auf der Königsallee den olympischen Schnuller auf, den wir auch gleich der völlig verstörten Frau dort aushändigen (1).

In der Bakerstreet hungert ein Typ herum, der einen Auftrag für uns hat (1/2/2/1): Wir sollen

CKZONE

einem Keil in der 5th Avenue einen Koffer überbringen. Hier (noch) leichter als das! Doch bevor wir diese bedeutsame Mission erfüllen, biegen wir schoell noch in die Stripgasse ein und lassen unsere Kampfkatze auf den Möchegern-Kamkazedackel los. Die Skaters testen wir mit (3) zu und gewinnen im Anschluß daran ganz locker das Rennen, indem wir einfach schnellstmöglich den Joystick nach links und rechts rütteln. Als Siegesprämie erhalten wir eine wunderschöne Münze. Mit dem Edelmetall in der Tasche begeben wir uns zum Banarbeiter und heuen ihn um sein Werkzeug an (3/2/1). Zurück in der Kaiserallee, überreden wir den Mann am Honigwagen, uns einen Pot des süßen Nektars zu überlassen (1/2/1), bevor wir schnelstracks in die 5th Avenue eilen, um hier dem Burschen den schnellst erwarteten Koffer unterzubringen (ja, ja, Bi-Fi hat eben Biot). Anständig und von Grund auf erblüht, wie wir nun mal sind, bringen wir jetzt dem netten Banarbeiter sein Werkzeug zurück, bedanken uns gar höflich und traben ab in die Bakerstreet. Was wilt unsere geschwollene Leber da? Eine Kneipe! Na, dann nich wie rein in die Trinkstube, auf eine Pflaunderschönheit mit dem guten alten Joe (1). Als geborene Spielernatur zieht uns der Automat in der Ecke natürlich magisch an. Wir wagen auch gleich ein kleines Spielchen und brechen so nebenbei den aktuellen Highscore — erstnnt händigt uns Joe dafür ein Ticket in die Zukunft aus (1). Dieses benutzen wir einfach an einem beliebigen Fahrkartenautomaten (96 einfüppen!) — und ab geht's mit Lichtgeschwindigkeit in...

Die Zukunft:

Am Dammorwall quatschen wir gleich mal der Souke ziemlich dämlich von der Seite an (1/2), bevor wir in der 5th Avenue im Uno X vorbeischnitten. Der mittlere Mann in diesem Schuppen sammelt Kinokarten — na, da haben wir ja mal wieder den richtigen Riecher gehabt (1/1/2/1)

Tja, andere Zeiten, andere

Händler — in der Route 66 bietet nun ein Roboter seine Ware feil! Aber keine Bange, was ein echter Konsument ist, der kauft auch einer Maschine alles mögliche ab. Wieder mal mit vollen Taschen unterwegs, treffen wir in der Königsallee auf einen Vulkanier (Captain Kirk? Scotty? Pille? Alf? ...), der uns mit ein paar äußerst intelligenten Fragen verunsichern will. Da jedoch Salami-Mampfen schon maecht, dürfte uns dieser geradezu lächeliche Intelligenztest null Problem bereiten (besonders, wenn man die Antworten 1/3/6/2/3 weiß!). Den armen Tropf, der anscheinend in einem Kohldampf-Anfall seine Mundharmonika verstopft hat, nehmen wir mittels Magneten den störenden Druck vom Magen (1/2). In der Straße mit den wühlklingenden Namen „Strip“ begegnen uns ein paar Aliens. Wir zeigen den etwas orientierungslosen Gesellen bereitwillig den Weg und erhalten als Dank einen Mondstein. Diesen drehen wir dem Schrothändler in der Bikerstreet an (2/3/2). Endlich können wir zurück zum Dammorwall, wo uns diese billigen Ramboverschnitte nun schließlich doch noch passieren lassen.

Jetzt aber nich wie rein ins gute alte Snack Messen und ab in den Keller (2/2). Von dort aus arbeiten wir uns durch sämtliche Stockwerke nach oben hin dreh, indem wir alle Spiele, die hier so herbeilos herumstehen, gewinnen (was ja nun wirklich nicht allzu schwer sein sollte). Abermals im Keller angekommen, schickt uns der Gruffie mit bestandenem Zockerdiplom zurück in die Vergangenheit.

Das Finale:

Wir besitzen zwar kein Interall-Ticket (kleiner Tip für das nächste Werbe-Game), trotzdem fahren wir mit der Bahn in die Eybenstraße. Guß und mächtig türmt sie hier vor unseren Augen das Bi-Fi-Gebäude auf. Na, was wird uns wohl im Inneren des Salami-Himmels erwarten? Genau, ein weiteres Geschicklichkeitsspiel, dessen Lösung prompt der Abspann des Games folgt. Übrigens, solltet ihr im Verlauf des Spiels in eine ernste Energiekrise geraten, organisiert Euch einfach an der Tankstelle, da Trinkhalle, im Kino, in der Kneipe, im Uno X oder an den Imbißbros was zum Fräutern — na, dann Mahlzeit!

DIE TRAUMFABRIK

VERSAND 030/6946042

TRAUM SPIELE GMBH

PC Amiga ST	PC Amiga ST
Alien 120 +	80,95 74,91
Alien 2 +	80,95 74,91
Alien 3 +	79,95 74,91
Amnesia 7 +	79,95 74,91
Amnesia 8 +	79,95 74,91
AZALEA +	79,95 74,91
A-Z +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 1 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 2 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 3 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 4 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 5 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 6 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 7 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 8 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 9 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 10 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 11 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 12 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 13 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 14 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 15 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 16 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 17 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 18 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 19 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 20 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 21 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 22 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 23 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 24 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 25 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 26 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 27 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 28 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 29 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 30 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 31 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 32 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 33 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 34 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 35 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 36 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 37 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 38 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 39 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 40 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 41 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 42 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 43 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 44 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 45 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 46 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 47 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 48 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 49 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 50 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 51 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 52 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 53 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 54 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 55 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 56 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 57 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 58 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 59 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 60 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 61 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 62 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 63 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 64 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 65 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 66 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 67 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 68 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 69 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 70 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 71 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 72 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 73 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 74 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 75 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 76 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 77 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 78 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 79 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 80 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 81 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 82 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 83 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 84 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 85 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 86 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 87 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 88 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 89 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 90 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 91 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 92 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 93 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 94 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 95 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 96 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 97 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 98 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 99 +	79,95 74,91
Back to the Future: Part 100 +	79,95 74,91

Über 5000 lieferbare Spiele

Demnächst auch in
Frankfurt

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMFABRIK

TRAUM SPIELE GMBH

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61

Softwaretempel Osterstraße 10 1000 Hamburg 20

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

Game Boy Neo Geo Lynx CD ROM

DIE TRICKREICHEN

Wer gerne als großer Stratege im Golfkrieg das Zepter geschwungen hätte, darf seinen illiberalen Trieben nun wenigstens im „Pacific-Island“-Nahkampf **War in the Gulf** nachgehen. Und damit dabei alles so glatt über die Bühne geht wie im großen Vorbild, verraten wir Euch jetzt und bittet ein großes Kriegsgewinnnis: Geht auf einem der Aktionsmodi anstatt Eures Namens „Let me cheat!“ hin (achtet mit militärischen Akribie auf die Groß- und Kleinschreibung und das Ausruferzeichen zum Schluss!). Im Anschluß daran bittet nicht die RETURN-Taste drücken, sondern schlichtweg „Zurücksetzen“ (RESET) mit dem Mausknopf anklicken. In dem Spalt „Verluste“ („Losses“) solltet nun eine 1 von der Aktivierung des Cheatmodi künden. Erstes Auswirkung Eurer Hintertlist wird ihr bereits im Karten-Screen feststellen: Mit gedrücktem rechten Mausknopf lassen sich fortan alle Kampfmittel direkt anwählen. Im eigentlichen Kampfgeschehen müht ihr dann Schützlinnhülle durch folgenden Tastenkombination: Links Amiga-Taste und W gleichzeitig gedrückt, verschafft Euch einen schnellen, wenn auch unvollständigen Sieg. Wollt ihr hingegen eine Truppe schnell in ein anderes Kampfgebiet befördern, so wählt im Karten-Screen den entsprechenden Quadranten an, klickt die linke Amiga-Taste nieder, und tippt die Nummer der zu versetzenden Einheit (1,2,3 oder 4) hin...

Golf gehört ja nun nicht unbedingt zu den Extremsportarten, sollte man meinen — Aber Schwertmann hat uns da eines Besseren belehrt: Das Spiel mit Schläger und Plastikbällchen wird von einigen fanatischen Golfern sogar nicht so unentwickelten Bedingungen, wie sie auf dem Mats vorherrschen, gepfligt! Glaubt ihr nicht? Dann überzeugt Euch doch selbst: Führt Eure Freundin (die kleine graue mit dem breiten Mund) mit Nick Faldo's **Golf**, wartet auf den Titel-Screen und klickt **MAJORITY** ein. Neben den beiden Originalkursen bietet uns jetzt das Auswahlmenü zusätzlich einen 9-Loch-Kurs an dem Mars an! Bleibt mal noch die Frage offen, ob ihr Spock oder Ali als Caddy bevorzugt...

Lente, ihr könnt Euch den Weg

ins Findbüro sparen — die verlorenen Gegenstände Nordmanns Balloog, Erik und Olaf aus **The Last Vikings** sind von Stefan Hamscha bereits sicher zurück in ihren Heimort geführt worden. Logischerweise haben sich auf seiner Reise die einen oder anderen Levelcodes angesammelt, die er Euch jetzt selbstverfreudlich gerne überläßt:

- Level 1: STRT
- Level 2: GRST
- Level 3: TLPT
- Level 4: GRND
- Level 5: LJMO
- Level 6: FLDT
- Level 7: TRSS
- Level 8: PRIS
- Level 9: CVRN
- Level 10: BBLS
- Level 11: VLCTN
- Level 12: OCKS
- Level 13: PHRO
- Level 14: CIRG
- Level 15: SPKS
- Level 16: MJMN
- Level 17: TTSS
- Level 18: ILLY
- Level 19: PLNG
- Level 20: BTRY
- Level 21: JNKR
- Level 22: CBLT
- Level 23: HOPP
- Level 24: SMRT
- Level 25: VSTR
- Level 26: NFLS
- Level 27: WKYY
- Level 28: CMBO
- Level 29: 8BLL
- Level 30: TRDD
- Level 31: FNTM
- Level 32: WRRL
- Level 33: TRPD
- Level 34: TFFP
- Level 35: FRGT
- Level 36: 4RND
- Level 37: MSTR

Da Züge malst es mit etwas Vorsicht ihren Zielen erreichen sollte es Euch nicht sonderlich wundern, daß auch **A-Train**, dieser Tradition entsprechend, nur ein wenig später als geplant in die Regeln des Länders eingedrückt ist. Damit sind nun aber endlich auch für Sven Schnibers Cheat die Signale auf Grün gesetzt, und es geht's Röhrend Mangelhausen: Wenn es am nötigen Kleingeld für diverse Investitionen mangelt, müßt ihr nicht gleich vor den nächsten Zug werfen, sondern nur die **SHUFF**-Taste gedrückt halten und **CHEATER-CHEATERWIMP** nagen. So geht's prasselnd ein warmes Goldregen auf unser Konto herab und füllt es mit neuen zusätzliche

Millionen an! Dürfen's noch ein paar Male mehr sein? Null Problem, sobald es Euch nach einem Kontenflussersung gefühlt, wiederholt ihr die obige Prozedur einfach...

Unser kleiner Ninky Boom ist in **Ninky 2** zwar nicht unbedingt auf den Hund, aber zumindest, wie es scheint, auf die Gans gekommen. Tja, und damit der Knips mit seinem listigen Fortbewegungsmittel keine Bruchlandung hiengeht, hat Mario Reichel bereits für etwas Antriebs in Form von sämtlichen Levelcodes gesorgt:

- Level 2: DRACO
- Level 3: ATIKH
- Level 4: FRAM
- Level 5: LURNA
- Level 6: PALET
- Level 7: MIURA
- Level 8: SLORY

Leute, schlüpft in die Sandale und schnallt den Krummsäbel an, denn **Arabian Nights** sind nicht nur lang, sondern auch mit Einfahren und Rätseln geradezu übersät. Wo da überleben will, benötigt Geschick, einen wachen Geist oder aber Martin Lindhorst's Hilfe: Der einfachste Weg aus dem Kerker führt über das simple Wörchen **SIMEON**. Gibt man dieses unscheinbare Ding nämlich im Titelscreen ein (da die Tastatur-Abfrage ein wenig lahm reagiert, langsam einhacken!), blitz zunächst das rote Bildschirmrand rot an. Ja, ja, ich weiß, damit ist dem kleinen Sindha noch kein bißchen geholfen, aber wartet doch erst mal ab. Befindet ihr Euch sodann im schönsten Kerkergewühl, genügt ein Druck auf die TAB-Taste (oberhalb des CTRL-Tasten), und Euer Palastgärtner wird in den nächsten Level katapultiert. Simpler geht's nun wirklich nicht! Selbstverständlich funktioniert der TAB-Katapult auch in anderen Levels...

Nachdem wir das harte Leben eines **Fly-Harder**-Piloten ja bereits durch die Levelcodes aus Ausgabe 3/93 ein wenig milderer haben können wir nun, dank Sebastian Roos, durch einen Levelcode ganz besonders Kujüte zu weiteren Entschärfung des ohnehin ultraschwachen Weltanflugballons beitragen. Verwendet man nämlich als Passwort **MECHANICA**, werden diejenigen unter Euch, die bis dato am losenden Band Schiffen geschrotet haben, endlich auch mal einen Blumentopf gewinnen: Gesegnet mit einem endendenden Raumschiffnachschub, dürfte auch der schlechteste Pilot früher oder später das Ziel erreichen. Übrigens, solltet ihr zwischendrin mal Appetit auf die Endsequenz bekom-

mt, müßt ihr Levelcode einfach **BIGBAND** eingeben, dann guten Flug und schöne Grüße an die Gravitation...

Tja, auch unser unfähiger Professor aus **Flashback** benötigt mal wieder unsere Hilfe. Denn demmerweise haben die extra-schlechten Macher dieses Aktions-adventure-Hommers in der erst kürzlich erschienenen deutschen Version sämtliche Levelcodes verändert! Lächerlich, wenn die Burschen glauben, sie könnten das damit davon abhalten, ver-schlüpften Wissenschaftlern das Leben zu retten:

- einfach:**
 - 1.Level: WIND
 - 2.Level: SPIN
 - 3.Level: KAVA
 - 4.Level: HIRO
 - 5.Level: TEST
 - 6.Level: GOLD
 - 7.Level: WALL
- normal:**
 - 1.Level: FIRE
 - 2.Level: BURN
 - 3.Level: EGGS
 - 4.Level: GURT
 - 5.Level: CHIP
 - 6.Level: TREE
 - 7.Level: BOLD
- schwierig:**
 - 1.Level: MINE
 - 2.Level: YOUR
 - 3.Level: LINE
 - 4.Level: NEST
 - 5.Level: LISA
 - 6.Level: MARY
 - 7.Level: MICE

Hüßel Dank an Matthias Dintz.

Überschwengliche Ballonorgien ließen sich mit **Desert Strike**, dank des geringen Munitionsvorrats, bis heute nicht gerade feiern! Doch damit ist jetzt Schluss — schußmagnete Zeiträume gehören nun endgültig der Vergangenheit an, denn Volker Schütz hat das ultimative Passwort für propellentechnische Hilfen entdeckt: **BQOQAEZ**. Nachdem ihr es eingegeben habt, könnt ihr entweder gleich die aktuelle Mission starten oder aber zuvor in gewohnter Weise Euren persönlichen Levelcode eingeben. Egal, wie ihr Euch anhört, scheiden mögt, im Gefecht stehet Euch nur 10 Kampfbüchse, Unzerstörbarkeit und, wie versprochen, ein mündliches Munitionsreservoir zu Verfügung. Gehet Euch also mal die Hellfies aus, schaltet mit F10 den Kartenscreen an und gleich wieder aus (normalerweise F10 betätigen) — schon hängt wieder eine frische Fuhre der Silberrüstkrähen unter den Flügeln des Apaches! Wenn der heile Wüstenkampf dadurch ein wenig zu kühl wird, kann mit dem Passwort **TOQLOM** auch „nur“ die Anzahl der Ersatzhelis auf fünf aufstocken.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

In den heißen Arabian Nights sollten kleine verliebte Kette, anstatt im Kerker zu schmoren, lieber mit ihrer Braut im Arm in der Wüste den Sternenhimmel genießen. Was hockt Ihr hier also noch immer tatenlos herum — zieht Euch die tollen Tips von Michael und Nicol Winter rein, und auf geht's!

In den düsteren Verliesen des Sultans warten drei geheime Räume darauf, von Euch entdeckt zu werden: Der erste befindet sich bei diesem armen Tropf, der sein jämmerliches Dasein an der Kerkermauer hängend fristet. Die rechte Mauer dort ist ziemlich brüchig und läßt sich mit ein paar Schwertschlägen leicht pulverisieren. Dabei! gibt's haufenweise Diamanten abstauben. Um den zweiten Geheimraum zu entdecken, müßt Ihr einen Krug finden, der einen Tunnel in sich birgt. Einmal in diesen Tunnel gefallen, müßt Ihr nur noch den Joystick nach rechts bewegen, und schon steht Ihr in einem Raum mit drei weiteren Krügen. Mit Hilfe dieser Tontöpfe ist es möglich, die recht weit oben hängenden Zahlungsmittel zu erreichen. In den dritten Raum gelangt man, sobald man im Raum mit den drei Krügen mittels des ersten Kruges nach links oben an die Wand springt. Man landet auf einem unsichtbaren Stein, hüpf! dort noch zweimal nach oben, schlägt die rechte Mauer zu Brei und läuft so weit es geht nach rechts. Am Ende des Ganges führt ein gewagter Sprung nach oben zu einer Kiste, die Ali Babas Wunderlampe enthält. Diese Funzel bringt Euch in der Endrechnung des Levels sage und schreibe 5000 muntere Punkte!

Im Wald solltet Ihr jeden Baumstumpf erkunden, denn in manchen verbirgt sich ein

Bonusraum. Am Anfang des Levels lohnt es sich, den Hügel rechts hinaufzulaufen und auch links zu springen — in einem Baum wartet hier ein weiterer Geheimraum.

Im Fluglevel und beim Anflug (Level 8) ist es am sichersten, ganz links oben dahinzudüsen. Nur wenn die Schiffe kommen, ist es nötig, den Kanonenkugeln auszuweichen!

Im folgenden Level gilt es, den Koch (Krebs) zu finden, der Euch den Auftrag erteilt, fünf Fische zu besorgen. Sein Wunsch sei Euch Befehl — ab in die fünf Türen in der Nähe, die jeweils dahinter hausenden Tintenfische massakriert und dafür je einen Fisch kassiert. Der Küchenbulle spukt als Gegenleistung für die fünf Schuppentiere zwei Leben und jede Menge Punkte ans. Anschließend geht's links oben in den Kessel. Sucht hier den Stöpsel, und spült Euch quasi in den nächsten Level.

In der Tiefe solltet Ihr auch einer Kiste Ausschau halten. In ihr steckt ein energiespendendes Amulett.

Achtet beim Grubenwagenrennen besonders auf die heimtückischen Magnetten. Sobald Ihr über eines dieser Dinger gefahren seid, kommt Eure Lore zum Stehen, und Ihr könnt den Rest des Rennens zu Fuß hestreiten.

Um leichter mit den Minenarbeitern der Diamantenmine fertig zu werden, empfiehlt es sich, erst über diese Bünschen drüberzuheipen, um sie dann von hinten anzufallen.

Am ersten Lift in der Eiseisung lohnt es sich, den Spaßknäppel nach links zu drücken. Ihr werdet dadurch eine scheinbar solide Wand durchschreiten und ein paar un-

MultiMedia Soft

Play a Game
Computerspiele

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

- 0-1589 BERLIN, Markt Tegel Straße 7
Tel. 030/9586184
- 0-1588 BERLIN, Oranienburgerstr. 67
- 0-2600 BOTTICH, Computer & Software
Waldenstraße 21,
Tel. 0175-4111779
- 0-6028 ERFURT, Meiningstraße 20
Tel. 0361-668742
- 0-9029 ESFURT, Olymposstraße 14
Tel. 0176-7174380
- 0-5230 SCHWEDICA, Franz Mehnig Sp. 1
Tel. 03634-42554
- 0-5808 BITHA, Hofmeisterstraße 23
Tel. 036254-3000
- 0-6048 BREITEN, Rinaldi Landstr. 739
Tel. 0351-2230201
- 9000 HAMBURG 20, Heußweg 7
Tel. 040-4608891
- 2000 HAMBURG 70, Wartenburgstraße 57
Tel. 040-6528428
- 2290 FLensburg, Dronowstraße 37
Tel. 0461-54018
- 2488 NEUSTADT, Waidgasse 11
Tel. 0451-16189
- 8000 DÜSSELDORF, Rietz & Blücher Platz
Hauptbahnhof Tel. 0211-783778
- 8100 DUISBURG 1, Grawertstraße 28
Tel. 0203-56194
- 4400 MÜNSTER, Westfälische Straße 98
Tel. 0251-824001
- 4500 ESSENBRÜCK, Magerstraße 2
Tel. 0241-434182
- 4630 BOCHUM 8, Sommerhäuserstr. 54
Tel. 0237-100388
- 8700 KAMM, Rosenstraße 30
- 8000 KÖLN 60, Neuenstraße 626
- 5100 AACHEN, Gustavstraße 2
Ecke Löhrgasse
Tel. 0241-83139
- 8160 DÜREN, Kolonnenstraße 81
Tel. 02421-189368
- 4000 FRANKFURT, Mühlengasse 20
Tel. 069-7077575
- 6900 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8
Tel. 0681-888018
- 6450 SCHWANDORF, Hirschstraße 8
Tel. 06461-1720

Versandzentrale:
5160 DÜREN, Kolonnenstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

... alle Spiele lieferbar! ...

AMIGA:

- Amiga 320, America, DV 99,95 DM
- Amiga 1600, DV 99,95 DM
- Chuck Rock 2, DA 49,95 DM
- Desert Strike, DA 95,95 DM
- Dyn. 3, DV 44,95 DM
- Enry, DA 89,95 DM
- Flashtech, DV 99,95 DM
- Fl. Hacker, DV 99,95 DM
- Fl. Hacker, DV 99,95 DM
- Genep 2000, DA 79,95 DM
- Havoc, DV 79,95 DM
- Leviathan, DA 59,95 DM
- Morph, DA 44,95 DM
- Nicky Barm 2, DA 88,95 DM
- Reinhold Secures 72/93, DV 79,95 DM
- Quattro, DA 79,95 DM
- Super Sports Challenge, DA 79,95 DM
- Imaginate, DV 79,95 DM
- The Chess Engine, DA 99,95 DM
- The Last Vikings, DV 79,95 DM
- Trap on Treasures, DV 44,95 DM
- Wahler, DA 44,95 DM
- War in the Gulf, DV 12,95 DM
- Wing Commander, DV 39,95 DM

AMIGA 1200/4000

- Amiga 1200, America 99,95 DM
- 3.11, Flying Fortress, DA 19,95 DM
- Star, DV 64,95 DM
- Limington 2, DA 64,95 DM
- Robocop, DA 54,95 DM
- Emancipation, DV 64,95 DM
- Warrior Voyage, DV 64,95 DM

ROLLEN-BRETT-SPIELE:

- Stilleben Luftschiffjagd 59,95 DM
- Kaiser Reize Wattenkammer 30,95 DM
- Rune Quest 49,95 DM
- Shadowrun 59,95 DM
- Shadowtech 87,00 DM
- Unter der dunklen Sonne DSA 49,95 DM

Wir sind weder tauffisch noch himmelstark, sondern einfach preiswert!
Über 2000 Computerspiele und über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreis. Leihgaben sind zu zahlen. Bei den Preisen werden auch die Versandkosten mit einbezogen. Die Preise sind ohne Mehrwertsteuer. Die Preise sind ohne Mehrwertsteuer. Die Preise sind ohne Mehrwertsteuer.

Spiele · Testen · Kaufen

Haben Sie Interesse eines MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:
5160 DÜREN, Kolonnenstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

VERSANDANSCHRIFT Nr. D:
0-5020 ERFURT, Meiningstraße 20
Tel & FAX: 0361-668742



1869 (DV)	76.90
A-Troin (DV)	89.90
Abandoned Places 2 (MV)	69.90
Adventure Collection (DV)	69.90
Airbus A-320 USA (DA)	99.90
Ambermoon (DV)	a.A.
Amberstar (DV)	82.90
Ancient Art of War ... (DA)	69.90
B-17 Flying Fortress (DA)	74.90
Battle Isle Data Disk 2 (DV)	49.90
Battle Isle Team (DV)	74.90
Body Blows (DA)	56.90
Bundesliga Manager Pro 2.0 (DV)	76.90
Burntime (DV)	a.A.
Campaign (DV)	69.90
Choos Engine (DA)	56.90
Chuck Rock 2 (DA)	54.90
Civilization (DV)	82.90
Combat Air Patrol (DA)	69.90
Dark Seed + Lösungsheft (DV)	74.90
Das Schwarze Auge (DV)	79.90
Der Patrizier (DV)	79.90
Desert Strike (DA)	62.90
Dune 2 (DV)	64.90
Dungeon Master/Chaos... (DV)	72.90
Eishockey Manager (DV)	79.90
Entity (DA)	69.90
Eye of the Beholder 2 (DV)	89.90
Fire & Ice (DA)	56.90
Flashback (DV)	69.90
Football Manager III (DV)	76.90
Formula One Grand Prix (DA)	82.90
Frontier: Elite 2 (DA)	a.A.
Gateway to the Savage F. (DV)	76.90
Goal (MV)	59.90
Goblins 2 (DV)	76.90
Gunship 2000 (DA)	72.90
Hannibal (DV)	76.90
Hexuma + Lösungsheft (DV)	94.90
Historyline 1914-1918 (DV)	86.90
Indiana Jones IV (DV)	89.90
Jonathan (DV)	89.90
Legend of Kyrandia (DV)	69.90
Leisure Suit Larry 5 (DV)	67.90
Lemmings 2 (DA)	69.90
Lionheart (DV)	62.90
Lotus 1-3 Pack (DA)	64.90
Mad TV (DV)	76.90
Mega Sports (DA)	62.90
Morph (E)	59.90
Nick Faldo Ch.ship Golf (DA)	74.90
Nicky Boom 2 (DV)	69.90
Pinball Fantasies (DA)	62.90
Pools of Darkness (DV)	76.90
Populous 2 + Challenge (DV)	79.90
Ragnarok (DV)	a.A.
Sec. of Monkey Island 2 (DV)	89.90
Sensible Soccer 92/93 (MV)	56.90
Shadowlands (DA)	56.90
Sim Earth (DV)	89.90
Space Legends (DA)	86.90
Special Forces (DA)	82.90
Starbyte No.2 Collection (DV)	76.90
Street Fighter 2 (DA)	62.90
Subtrade (DA)	a.A.
Superfrog (DA)	56.90
Super Sports Challenge (DA)	74.90
Syndicate (DV)	69.90
The Greatest (DV)	72.90
The Humans (DA)	62.90
The Human Race Jurassic (DA)	59.90
The Lost Vikings (E)	64.90
Train It (DV)	a.A.
Transarctica (DV)	56.90
Traps 'n' Treasures (DV)	69.90
TV Sports Baseball (DA)	39.90
Walker (DA)	66.90
Whale's Voyage (DV)	69.90
Wing Commander (DV)	49.90
Zool (DA)	56.90

AD&D/Dungeons & Dragons Brettspiele	
D&D Basis-Spiel (DV)	59.90
Abenteuer-Module/Figuren usw.	a.A.

Zubehör:

Umschaltplatte für Amiga 500 plus/A 600	
+ IC ROM Kickstart V1.3	DM 99.90
512 KB Speichererw., Uhr	DM 59.90
2.0 MB Speichererw. f. A500, extern	
mit Box, aufrüstbar auf 8.0 MB	
(Mega Mix 500)	DM 289.90
Ext. Laufwerk 3,5", absch.	DM 139.90
Turbokarte 68030, 1 MB	DM 389.90
Festplatten mit Controller, z.B.	
35, 105 und 120 MB	Tagespreis
Joysticks u. Lösungsbücher	a.A.

Die angegebenen Preise sind Versand-Preise!

Täglicher Bestellservice

Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
So. 10.00 - 13.00 Uhr

04221/64483

HÜNTESTRASSE 2
27749 DELMENHORST

Versand per NN + 10.00

DM

bei Vorkasse

Euroscheck + 6.00 DM

(Ausland Vorkasse + 15.00 DM)

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

sichtbarer Zahlungsmittel habhaft werden. Ansonsten müßt Ihr hier nur ein Superschwert finden und auf lächelnde Schneemänner achten, denn die grinsenden Frostmänner leben!

Wollt Ihr Euch auf dem grünen Schlachtfeld von Goal! reichlich mit Ruhm und Ehre bekleckern, so müßt Ihr eigentlich nur Dennis Knoblauchs Ausführungen und Matthias Sterns Schiedsrichtertabelle beherzigen — den Rest wird Thor, Schutzpatron der Fußballer, schon richten:

Name	gepfiffene Fouls	Karten für Fouls	davon:	
			gelbe Karten	rote Karten
D.Nigg	70%	80%	100%	0%
J.Worrall	100%	60%	20%	80%
D.Allison	20%	100%	50%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%	40%
A.Buksh	80%	80%	30%	70%
S.Lodge	100%	40%	50%	50%
R.Dilkes	60%	70%	60%	40%
K.Morton	100%	60%	50%	50%
R.Groves	100%	40%	50%	50%
R.Milford	100%	30%	30%	70%
A.Gunn	90%	80%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%	40%
M.Pack	70%	100%	60%	20%
D.Elloray	80%	50%	60%	40%
K.Hackett	100%	70%	80%	20%
R.Hart	100%	90%	60%	40%

Versucht, möglichst wenig zu grätschen! Im eigenen Strafraum liegt dabei die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß diese Aktion in einem Elfmeter für die gegnerische Mannschaft endet. Darüber hinaus scheuen die meisten Schiris nicht davor zurück, ein unsauber ausgeführtes Grätschen im Mittelfeld mit einer roten Karte zu bestrafen — also seht Euch vor! Eine wirksame Alternative zum gefährlichen Grätschen stellt folgende Methode dar: Wer einigermaßen viel Zeit (und Raum) zur Verfügung hat, kann einfach hinter dem Gegenspieler herlaufen. Nach einer kleinen Weile schubst unser Spieler seinen Vordermann, welcher daraufhin prompt auf die Nase fällt. Dieses kleine, unfeine und gut versteckte Foul übersehen die meisten Schwarzkittel!

Zum Thema Schiedsrichter verweisen wir auf die tolle Tabelle, die Matthias für Euch erstellt hat. Wer selbst gerne foult, sollte sich lieber einen Gesetzeshüter wie David Nigg besorgen — faire Mannschaften sind dagegen mit R.Hart gut beraten. Nur eine Sache solltet Ihr bei allen Schiedsrichtern beherzigen: Hat

ein Spieler bereits eine gelbe Karte gesehen und foult noch einmal, wird er zu ca. 60 - 70% eine rote Karte erhalten. Ist ein Spieler vom Schiedsrichter schon mal verwarn worden, kassiert er beim nächsten Foul auf jeden Fall eine gelbe Karte! Harte Schiris greifen dabei durchaus auch mal zum roten Lappen.

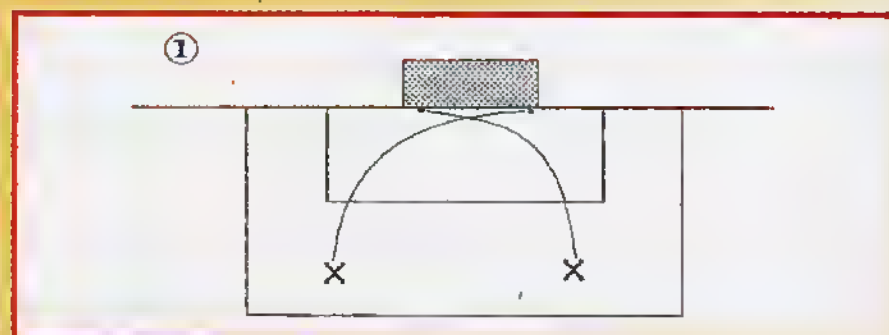
Wie man am besten einen Elfmeter provoziert: Einige Eurer Spieler besitzen eine gute Ballführung. Für sie stellt es kein Problem dar, ohne den Ball zu verlieren, lange im gegnerischen Strafraum herumzutänzeln. Nach einiger Zeit verliert der Computer meist die Nerven und foult Euren „Ballisten“, daß es nur so rauscht. Zwingende Folge — ein Elfmeter! Die Pille bringt Ihr übrigens beim Elfer am sichersten links oben oder in der Mitte oben ins gegnerische Netz.

Auf Eurer Auswechselbank sollten ein Defensiv- und ein Offensivspieler sitzen. Erhält ein Verteidiger eine gelbe Karte, ist es ratsam, diesen vorsichtshalber gegen den Auswechselspieler auszutauschen. Versucht ein Stürmer, den Ball durch eine Grätsche ins Tor zu bringen, riskiert er dabei ebenfalls einen Gelbling; dann gilt natürlich auch: auswechseln! Sieht hingegen ein Mittelfeldspieler gelb, lohnt es sich, die Taktik von 4-3-3 auf 4-2-4 umzustellen und den Straftäter gegen einen Stürmer auszuwechseln. Generell sollte man allerdings auf frühes Auswechseln verzichten, da sonst für einen verletzten Spieler kein Ersatzmann zur Verfügung steht.

Die nun folgenden Torschuß-Taktiken lassen sich am einfachsten mit der 4-3-3-Taktik umsetzen:

zu Skizze 1:

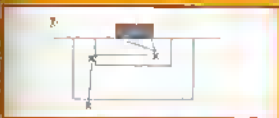
Man läuft entweder halb links oder halb rechts in den Strafraum und schneidet den Ball halbhoch in die entgegengesetzte Ecke. Sollte der Torwart das Leder noch zwischen die Finger bekommen, bleibt noch die Chance auf einen Abstauber.



zu Skizze 2:

Trabt mit einem Spieler halb links oder halb rechts in den Strafraum und schlägt im 5-Me-

er-Raum einen queren Paß. Wenn Ihr, wie empfohlen, die 4-3-3-Taktik gewählt hat, steht nun ein weiterer Stürmer frei, und Ihr könnt Euch gemütlich eine Ecke des Tors aussuchen.



zu Skizze 3:
Drübbelt mit dem Ball auf halb links oder halb rechts bis zur Strafraumgrenze und paßt dort Eurem zweiten Stürmer zu. Dieser braucht das Ei nur noch in die lange Ecke zu wuchten.



zu Skizze 4:
Einfach, aber wirkungsvoll! Laßt gerade auf das Tor zu und knallt dem Torwart die Kugel direkt vor die Mütze. Ein schlechter Keeper wird den Ball nur abklatschen können, was einem Eurer Stürmer die Chance gibt, ihn erneut zu erreichen und ihn schließlich im langen Eck unterzubringen.



Wer trampelt so spät über die Alpen dahin? Der Hannibal ist's — nichts Gutes im Sinn! Rom zu nehmen, das war sein Ziel — doch auch seine Elefanten brachten nicht viel! Damit Hannibals digitales Alter ego nicht ein ähnliches Schicksal erleiden muß, hat sich Henning Mahn die Mühe gemacht, allen Sonn- und Feiertagsfeldherren die größten Stolpersteine auf ihrem steilen Pfad über die Alpen aus dem Weg zu räumen.

Zu Beginn des Spiels besitzt Ihr drei Armeen. Diese Armeen werden in je zwei gleich große Hälften aufgeteilt. Somit habt Ihr also sechs kleinere Truppen zu Verfügung, die schneller Söldner anwerben, Pferde und, wenn möglich, auch Elefanten einkaufen. Nehmt jetzt ca. 80% des Geldes aus der Imperiumskasse und transferiert es in die Armeekasse. Die Steuern und Zuschüsse für Städte solltet Ihr unverändert übernehmen, sonst gibt es Komplikationen. Da die bösen Römer versuchen werden, nach Spanien vorzudringen, und Ihr diesen Übergriff auf jeden Fall verhindern müßt, ist es zwingend, eine Armee von ca. 60.000 Mann in Spanien zu stationieren. Die beiden Truppen in Karthago (eigene Hauptstadt), die man ja durch die Teilung erhalten hat, laßt Ihr in der nahen Umgebung Söldner anheuern, Pferde, Elefanten und Tagesrationen kaufen.

Den anderen drei Armeen befiehlt Ihr, auf dem Landweg Richtung Rom zu marschieren. Das dauert zwar etwas länger, hat aber auch gewaltige Vorteile: Der Landweg führt Euch durch viele Städte, in denen Ihr alles bis auf die Schiffe (die

benötigt Ihr ja nicht) aufkaufen könnt. Auch Söldner lassen sich hier in großen Mengen anwerben. Konzentriert Euch besonders auf römische Siedlungen; sie dürft Ihr nach Herzenslust belagern und plündern. Neutrale Städte sollten nur bei Ebbe in der Imperiums- sowie Armeekasse ausgeräumt werden — sonst schadet die Sache Eurem Image zu sehr. Sobald Ihr im Karthagischen Reich mit Euren beiden Armeen genug Söldner angeworben sowie Pferde und Elefanten eingekauft habt, kehrt Ihr zurück nach Karthago und vereinigt die beiden Truppen wieder zu einer großen Heer. Kauft in Karthago anschließend Schiffe für die Überfahrt nach Sizilien.

Die Armeen, die auf dem Landweg operieren, werden in Italien wieder vereinigt. Somit habt Ihr in Oberitalien und auf Sizilien ein mächtiges Heer. Die dritte Truppe ist und bleibt in Spanien! So, nun geht's aber auf nach Rom: In Italien belagert Ihr nur jede dritte Stadt, um möglichst schnell die Stadttore von Rom zu erreichen. Ihr dürft dort plündern und handelschätzen, was das Zeug hält. Aber seid auf der Hut, denn wenn Ihr's arg übertreibt, gibt's Ausstände in einigen karthagischen Städten, die dann vom großen Karthagischen Reich abfallen. Vor Rom selbst gilt es, erst mal eine mächtige Armee auszuscharren. Bereitet Euch auf einen harten, verlustreichen Kampf vor! Habt Ihr schließlich doch die Oberhand behalten, ist es an der Zeit, das Winterlager aufzuschlagen (natürlich nur, wenn es schon November oder Dezember ist!). Solltet Ihr mit dem Gedanken spielen, Eure Mannen durch den Winter zu quälen — vergelt es,

ESSER/SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

4 Train	DV	82,50
ARM USA Edition	DA	89,-
Abandoned Places 2	DA	62,-
Ancient Art of War	DA	69,-
817 Flying Fortress	DA	68,-
Battle Isle 2	DV	49,-
Body Blows	DA	49,-
Brutal Design Manager 2.0	DV	72,-
Class Engine	DA	31,-
Clash Rock 2	DA	47,-
Creatives 2	DA	46,-
Crowper	DA	68,-
Das schwarze Auge	DV	75,-
Desert Strike	DA	57,-
Dune 2	DV	55,-
Eurocity Manager	DV	75,-
Falcy	DA	66,-
Fantasy Worlds	DA	67,-
Flashback	DV	66,-
Goal (Kick Off 3)	DV	54,-

Gunship 2000	DA	65,-
Hannibal	DV	69,-
History Line	DV	79,-
Indiana Jones 4	DV	82,-
James Pond 2 A1200	DA	50,-
Jonathan	DV	79,-
Kings of Adventure	DV	59,50
Legend of Kyrandia	DV	55,-
Leininger 2	DA	59,-
Lonhearts	DA	59,-
Last Vikings	DV	59,50
MacDonald Land	DA	46,-
Morph	DA	51,-
Nicki Boom 2	DV	65,-
Oxyd inkl. Buch	DV	59,-
Pigball Fantasies	DA	59,-
Ragnarok	DV	82,50
Reich für the Skies	DA	54,-
Sensibill Soccer 92/93	DA	81,-
Silly Putty	DA	81,-

Sim Earth	DV	52,50
Sports Masters	DA	53,-
Strategy Masters	DA	72,-
Streetfighter 2	DA	59,-
Syndicate	DV	63,-
Tomato Game	DA	37,-
Transactica	DV	51,-
Trolls	DA	46,-
TV Sports Baseball	DA	31,-
TV Sports Boxing	DA	31,-
Walker (Pygmalion)	DA	66,-
Waxworks	DA	59,-
Whales Voyage	DA	63,-
Wing Commander I	DV	49,-
WWF 2 Europ. Ramp.	DA	51,-
Zool für A1200	DA	51,-

Wir empfehlen ausschließlich im Versandhandel ohne Mehrkosten.		
--	--	--

DA 65,-	Sim Earth	DV 52,50
DV 69,-	Sports Masters	DA 53,-
DV 79,-	Strategy Masters	DA 72,-
DV 82,-	Streetfighter 2	DA 59,-
DA 50,-	Syndicate	DV 63,-
DV 79,-	Tomato Game	DA 37,-
DV 59,50	Transactica	DV 51,-
DV 55,-	Trolls	DA 46,-
DA 53,-	TV Sports Baseball	DA 31,-
DA 59,-	TV Sports Boxing	DA 31,-
DV 59,50	Walker (Pygmalion)	DA 66,-
DA 46,-	Waxworks	DA 59,-
DA 51,-	Whales Voyage	DA 63,-
DV 65,-	Wing Commander I	DV 49,-
DV 59,-	WWF 2 Europ. Ramp.	DA 51,-
DA 59,-	Zool für A1200	DA 51,-

++ ZUBEHÖR ++	
Leerdisketten 9,5" 10er	8,90
3,5" externen Laufwerk	125,-
512 KB für A500	59,-
1 MB für A500 plus	69,-
2 MB für A500 intern	209,-
400 dpi Mouse	49,-
Blizzard TurboBoard	219,-
Superbase 4 deutsch	369,-
TruePaint	DA 179,-
PageMaker 3	DA 159,-
Directory Opus V 4.0	DV 119,-
Final Copy II	DV 249,-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139,-
X-Copy & Tools (NEU)	DV 74,-

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfassenberg 14
50829 Köln

Via VISA oder VISA Gold
bei Nachnahme Post-DK 10,00; UPS-DK 15,00
Ausschluß einer Vorkasse per EC-Scheck-DK 10,00
*Preis einschließlich des Mehrwertes nach 7% der Nettokosten

Telefon : 0221 / 58 81 17
Telefax : 0221 / 58 49 45
BTX : ESSER/SOFT

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

sie werden entweder erfrieren, verhungern oder aber desertieren.

Im neuen Jahr erhaltet Ihr etwas Verstärkung durch ein Soldatenkontingent, das automatisch an jedem Jahresanfang zu Euren Truppen addiert wird. Wenn Ihr nun genügend Soldaten habt, könnt Ihr mit der Belagerung Roms beginnen. Aber wirklich nur mit ausreichender Truppenstärke! Die Verteidigungskraft der Stadt ist abhängig von der Stärke der Stadtmiliz und der Befestigung. Beide Faktoren multipliziert ergeben die Anzahl der Soldaten, die Euer Belagerungstrupp gegenüberstehen. Es ist also nicht ratsam, Rom mit weniger als 200.000 Soldaten anzugreifen. Solltet Ihr nicht so viele Mannen haben, gibt es zwei Möglichkeiten, weiterzumachen:

1. Ihr beginnt trotzdem mit der Belagerung. Mit etwas Glück hat Rom gerade angefangen, die Ernte einzufahren, und hat somit nicht genügend Proviant für eine längere Belagerung.

2. Ihr belagert eine Stadt vor Rom und besetzt diese anschließend. Nun bildet Ihr einige kleine berittene Abteilungen (je ca. 500 Mann mit Pferden), die neue Soldaten anwerben und Material einkaufen sollen. Ausreichend versorgt, kehrt Ihr zur Hauptarmee zurück, schließt alle Armeen wieder zu zwei großen zusammen und belagert Rom, bis es sich ergibt.

Sobald Ihr Rom erobert habt, ist das Spiel gewonnen, vorausgesetzt, die bösen Römer haben Eure Hauptstadt Karthago nicht in ihrer Gewalt...

Sein Name — Kern, Roland
Kern. Sein Auftrag — die

Ausrottung der widerlichen Alien-Brut. Sein Job — die Gefahr, Eiskalt, berechnend und reaktionsschnell hat er alle zwölf Levels der **Alien Breed 1992 Special Edition** überstanden und berichtet heute und hier von seinen grauenhaften Erlebnissen:

Vorweg ein kleiner Tip: Wer sich mit den holographischen Buchstaben-Codes in einen höheren Level teleportiert, erhält eine bestimmte Anzahl Credits, unabhängig davon, wieviel er vorher besaß. Die Anzahl der Credits hängt von der Schwierigkeit des Levels ab und wird bei „2 Players/Share Credits on“ verdoppelt. Eine empfehlenswerte Taktik ist etwa, im ersten Level knapp 24.000 Credits aufzusammeln, dann am Computer einen Scanner, zwei Keypacks und Ammo zu kaufen. Man teleportiert anschließend z.B. in Level 6 und verfügt nun wieder über 30.000 bzw. 60.000 Credits; damit sollte für Spieler 1 eine passende Waffe zu kaufen sein. Übrigens: Wer mehr als 65.535 Credits ansammelt, wird in der mir vorliegenden Version durch einen Fehler des INTEX-Computersystems belohnt. Der Computer zeigt nun als Guthaben eine fiktive Zahl zwischen 3 und 5 Millionen an. Damit sollte ein Laser angeschafft werden. Die astronomische Zahl verschwindet nach dem Kauf zwar wieder; im Endeffekt verfügt man aber dennoch über einen Überschuss von etwa 60.000 Credits. In höheren Levels lohnt es sich, viele Keypacks zu kaufen. Wer eine neue Waffe kauft, erhält im übrigen zwei Clips Munition gratis! Den Scanner nur einmal kaufen, dafür möglichst bald. High Energy Injections sind erst in

höheren Levels sinnvoll, dazu bringt's ausreichende Versorgung mit First Aid Kits. Wenn möglich, solltet Ihr unbedingt zu zweit spielen. Share Credits dabei auf On stellen; der Kampf gegen die Aliens ist schwer genug, also die Beute besser brüderlich teilen. Nun die Levels im einzelnen:

Level 1:

Docking Bay. Sehr leicht. Alle erreichbaren Schlüssel ansammeln, dann im Bay 3 von den vier Maintenance-Areas die linken drei ausstünnen (bzw. alle vier, wenn man vor hat, den Level per Holo-Code zu verlassen). Ausgang über die rechten Maintenance-Türen im Bay 1.

Level 2:

Code XXDEA. Power Subsystems. Mittel. Ziel, die vier Generatoren zu zerstören, danach 60 Sekunden Zeit, um zum Deeklift in Levelmitte zurückzukehren. Aliens schießen abrupt aus Löchern im Boden, ansonsten keine Probleme. Zügig, aber nicht hektisch zu spielen. Der westliche Generator ist am besten bewacht. Es empfiehlt sich, den nördlichen Generator zuletzt zu zerstören (nur acht Sekunden vom Deeklift entfernt), doch erst nachdem man in diesem Sektor das reichliche Geld eingesackt hat. Mehrere Computer.

Level 3:

Leicht. Ziel ist es, die Fire Doors zu schließen. Achtung: Falschinformation in der Missionsanweisung. Die Mission gilt bereits als geschafft — und damit wird der 40-Sekunden-Alarm ausgelöst —, wenn erst drei der vier Fire Doors geschlossen sind. Folgende Taktik wird empfohlen: eine langsame Wanderung im Uhr-

zeigersinn (sonst gibt es Probleme mit zu wenigen Schlüsseln und sieben versperrten Türen), wobei die südöstliche Fenertür nicht geschlossen werden darf. Ansonsten so gut wie alle Kammern und Sackgassen ausräumen; reichliche Beute. Im Südwesten Computer. Erhöhte Konzentration im Nordwesten wegen der knifflig platzierten Feuertür. Die Feuertür im Nordosten als letzte schließen, dann rasch nach Süden zum Deeklift.

Level 4:

Code RTHAA. Mittel, aber unübersichtlich. Ein einziges Labyrinth ohne Munition, Geld oder Computer. Nur drei Schlüssel im Norden, die man unbedingt holen sollte. Zuerst nach Westen, dann nach Süden, nach Osten durch zwei Türen, bis man etwa in Levelmitte ist (beim ovalen Zentrum). Weiter ganz nach Osten, nach Süden, durch zwei Türen, nach Westen. Zügig spielen, mit Munition sparen. Vorsicht vor den flinken Miniatur-Aliens und den tödlichen Bodenlöchern. Scanner dringend empfohlen!

Level 5:

Mittelschwierig. Überlegt und ohne Hast spielen. Alle Kammern und Sackgassen betreten, um die gigantische Geld- und Schlüsselschätze aufzusammeln. Etwa im Uhrzeigersinn durchzugehen; mehrere Computer, großzügige Schätze. Im Osten befindet sich ein großer Raum mit dem ersten Riesensalien; die Tür schließt sich, sobald man den Raum betreten hat. Danger! Keine Panik, nicht weglaufen, sondern entschlossen unter Dauerbeschuss nehmen. Danach 100 Sekunden überreichlich Zeit, um in südwestlicher Richtung durch mehrere La-

DIE SOLIDEN

schütten zum Decklift zu gelangen.

Level 6:

Code LAEEA. Mittel. Taktik wie in Level 5. Noch mehr Geld zu holen, im Westen ein Extraleben, im SSW einziger Computer, Achtung, kniffliger Schluß: In südöstlicher Ecke befindet sich Decklift, östlich davon eine Kammer mit 10.000 Credits und einem scheinbaren Extraleben. Achtung: Auf das Geld unbedingt verzichten, wenn versehentlich das Gesicht berührt wird, wird bereits der Alarm ausgelöst, wobei man in nur zwei Sekunden den Lift erreichen muß! Dies ist nur möglich, wenn man das Gesicht von der linken Seite ganz kurz berührt und schnellstens zum Lift hetzt. Ansonsten absolutes Game Over.

Level 7:

Engineering Main Deck. Ein bisschen schwieriger. Ein umfangreicher, etwas komplizierter aufgebauter Level; Scanner höchst empfehlenswert. Es ist anzuraten, zuerst den nordöstlichen Gang bis zum Computer zu gehen; dort ist in unmittelbarer Nähe eine fireproof-tür, verschlossene Tür. Daraus Position und den nun folgenden Weg sollte man sich gut einprägen. Nun langsam im Uhrzeigersinn weitergehen, dabei alle Schätze abräumen. (In der Mitte des Levels, nämlich des Grabens, ist ein Extraleben zu ergattern. Vorsicht vor den scheußlichen Mäden und den tödlichen Löchern im Boden.) Im NW-Teil befindet sich ein Graben mit einem Aufgang. Den Graben noch nicht betreten, sonst ist alles aus. Man sollte nun anhand des Scanners die kürzestmögliche Route von der anfänglichen nordöstlichen

geschlossenen Feuer Tür zum nordwestlichen Graben (etwa im Uhrzeigersinn) und zurück ausfüllen und diese mehrere Male schnell durchlaufen, um unter Zeitdruck den Weg rasch zu finden. Dann vom NW aus weiter nach rechts, Extraleben holen, durch pulsierende Laser-Tür hindurch. Eine riesige Ausgebuht unserer schlimmsten Alpträume versucht uns bei lebendigem Leibe zu verspeisen. Wir erweitern uns als etwas scharf und unbekömmlich gewürzt (mit Bomben und Granaten). Nicht weit rechts vom Eingang aufstellen und nuerbitlich unter Danerfener nehmen. Danach 100 Sekunden Zeit, um zum Lift zu gelangen. Man läuft nun ohne Aufenthalt den vorher ausgetüftelten Weg zum nordöstlichen Madengraben, springt hinein, nach links zum Aufgang, binauf, nach rechts, dann nach oben und weiter zum Decklift. Eine sehr knappe Sache, daher den Weg wirklich mehrmals üben.

Level 8:

Code UYTFA. Mittelschwierig. Neue Überraschung: Der Decklift ist hinüber. Wir müssen über Wartungsschächte weiter, gesucht ist Duct 3. Im Westen befinden sich Duct 1 und 2, man kann dort eine Menge Geld und Schlüssel auf sammeln, allerdings keineswegs in irgendwelche Madengräben und Laserstrahlen im Westen gehen. Der Weg führt uns nach rechts; die Feuer Tür ist bereits von Anfang an versperrt (keine Panik), daher weiter nach oben durch etwa zehn Türen. Nun kann man den östlichen Teil des Levels erforschen, dabei immer wieder zum Computer zurück, um Munition zu kaufen. Wer mindestens sechs Schlüssel hat, kann sich im

mittleren Osten auf einen Sitz 40.000 bis 50.000 Credits holen. Im nordöstlichen Teil befindet sich Duct 3; man sollte sich jedoch vorher noch die zwei Extraleben im Nebenraum organisieren. Wichtiger Hinweis: In einigen frühen Versionen des Spiels war ein Bug versteckt, so daß man Duct 3 gar nicht erreichen und Level 8 somit nicht beenden konnte. Die einzige Möglichkeit für die Besitzer dieser Version besteht darin, sich von Level 8 direkt in Level 10 zu warpen (mit Paßwort PPEAB). Das ist kein großer Verlust, denn Level 9 ist sowieso ziemlich fad.

Level 9:

Extrem leicht, aber unübersichtlich. Dieser Level nimmt eine Sonderstellung als ein Verbindungsstakt vom Duct 3 zum Kernreaktor auf Level 10 ein. Kein einziges Alien zu sehen, aber das labyrinthartige System ist verwirrend genug. Geschwindigkeit ist Trumpf! Nach etwa 20 Sekunden geht ein Alarm los, wobei man nun innerhalb weiterer 80 Sekunden den Decklift erreichen muß. Achtung: Ohne Scanner ist diese Etage kaum zu schaffen. Der Ausgangspunkt ist etwa im Nordosten, der Decklift im Südwesten. Er befindet sich — auf die aktivierte Scannerkarte bezogen — etwa zweieinhalb Zentimeter über dem i des Wortes „Time“.

Level 10:

Code PPEAB. Central Reaktor Core. Schwierig. Hier befindet sich der Kernreaktor. Schlüssel, Munition, erste Hilfe etc. reichlich vorhanden. Viele Terminals. Wer in diesem Level per Paßwort einsteigt, muß sich unbedingt den Scanner und nach Möglichkeit den Laser besorgen. Vorsicht

Tel.: 0581-43519

Fax: 0581-44327

1869	DV	64,95
A-Train	DV	69,95
A-Train Construction Set	DV	44,95
Abandoned Planes 2	DV	59,95
Airbus A320 USA-Edition	DA	09,95
Apocalypse	DA	44,95
Armour Gadden 2	DA	59,95
Arabian Night	DV	59,95
ATAC	DA	59,95
D-17 Flying Fortners	DA	69,95
Battle Isle Data Disk 2	DA	44,95
Blump Brothers Vol. 2	DA	49,95
Body Blow (Update)	DA	49,95
Business Manager Prof. 2.0	DV	59,95
Civilization	DV	74,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Construction	DA	39,95
Creator	DA	44,95
Darkseed 1.5	DV	69,95
Daughter of Sarpent	DV	69,95
Desi Patrol	DV	69,95
Desert Strike	DA	49,95
Dune II	DV	54,95
Eishockey Manager	DV	67,95
Elvira 2	DV	49,95
Emity	DA	59,95
F-15 Strike Eagle 2	DA	39,95
Fallen Empire	DV	74,95
Fires - Attack on Earth	DA	64,95
Fly Hawk	DA	59,95
Gateway Savage Frontier	DV	64,95
Goal!	DV	54,95
Gunsip 2000	DA	64,95
Hannibal	DV	59,95
Hired Gun	DA	59,95
History Line 1914-1918	DV	74,95
Horus Kata	DA	49,95
Jonathan	DV	74,95
KGB	DV	49,95
Kings of Adventure	DA	64,95
Lothar Seti Larry 5	DV	59,95
Lionheart	DA	49,95
Liberation - Captive 2	DA	49,95
Loon	DA	34,95
Lotus Compilations (1,2,3)	DA	49,95
M1 Tom Pistol	DA	34,95
Midwest Land	DA	49,95
Hick Fado Golf	DA	69,95
Old Empires	DV	14,95
Pirate!	DA	29,95
Prophecy of the Shadow	DV	64,95
Sin City Deluxe	DV	69,95
Spartan Legends	DV	64,95
St. Thomas	DV	59,95
Supertag	DA	49,95
Super Hero	DA	59,95
The Gremlins	DV	49,95
The Last Vikings	DV	64,95
Transarcia	DV	54,95
Turkic 2	DA	14,95
Walker	DA	49,95
War in the Gulf	DV	64,95
Wales's Voyage	DV	59,95
Zak McKracken	DV	34,95
Gesamt-KATALOG '93/94 mit über 3.000 Videos und Computerspielen		5,50
ROM 2.05 HD		49,95

Sonderangebote - Wer lange Werte nicht...	
Check Back 2 - Son of Chuck	DA 39,95
Flashback	DV 54,95
Lemmings 2 - The Tribes	DA 49,95
Syndicate	DA 54,95
YO! JOE!	DA 54,95

Verandkosten:

Vorkauf DM 7,90 Ausland DM 25;
Nachnahme DM 12,- + HN Gebühr.
Ab DM 300,- Versandkostenfrei.

DIE SOLIDEN

vor den Mini-Aliens! Die eigentliche Mission spielt sich nur in der nördlichen Hälfte ab. Es gilt, sich nach Osten durchzukämpfen, bis man vor einem langen Tunnel zum Kernreaktor steht. Noch nicht betreten, sondern die Taktik aus Level 7 anwenden: erst mal zum Decklift zurück und dann wieder zum Reaktor, ein paarmal wiederholen, bis man den Weg flüssig und fehlerfrei findet. Dann erst in den Reaktor eindringen, auf die im Kreis herumliegenden Satelliten schießen. Wenn der Alarm losgeht, hat man noch 80 Sekunden bis zum Decklift. Wer hier nicht schon geübt hat, ist hoffnungslos verloren.

Level 11:

Schwierig. Panik pur; Der Lift crasht, und wir finden uns in einem ungemütlichen Zwischenschacht ohne Licht wieder. Aliens schießen von allen Seiten auf den Spieler zu, und die Munition geht auch langsam aus... Nach Möglichkeit Kontrast und Helligkeit am Monitor hochdrehen, um wenigstens schemenhaft den Weg erkennen zu können. Achtung: Auf keinen Fall die quadratischen schwarzen Flächen (etwa 3 x 3 cm) berühren, sonst geht sofort der Alarm los. Zuerst bewegt man sich ziemlich gerade nach Norden zum Terminal. Es ist das letzte im ganzen Spiel. Unbedingt die Munition vollständig auffüllen — der Laser ist jetzt beinahe unverzichtbar. Wer den Scanner noch nicht hat, kann sich gleich den Gadenstoß geben! Der Decklift befindet sich im äußersten Südosten. Man bewegt sich zügig nach Osten (öfter den Scanner benutzen), dann nach Süden, Westen, Süden, Osten, Norden, Osten, Süden. Klingt

verwirrend, ist aber auf dem Scanner ziemlich klar. Kurz vor Schluß kommen noch ein paar häßliche Maden hinzu, dann endlich der ersehnte Decklift.

Level 12:

Die ultimative Herausforderung. Alles ist mit Schleim überzogen, und laufend schlüpfen neue Monster aus stinkigen Eiern. Der Scanner funktioniert nicht mehr, Terminal nicht zu sehen, spärlichste Munition. Ein paar allgemeine Tips: Vorsicht vor den Tentakeln. Nicht über die kleinen Eier am Boden laufen, sie platzen sonst auf, und jede Menge Aliens springen einem ins Gesicht; wenn man über ein Ei nahe einer Wand läuft, kann es sein, daß man sich überhaupt nicht mehr bewegen kann. Mit Munition sparen. Man bewegt sich nach Osten, dann nach Norden und sucht hier einen durch zwei Türen versperrten Gang, der noch nicht verschleimt ist. Hier geht's lang, bis man nach einer Weile im Westen rauskommt. Von hier aus nach Süden, dann immer weiter nach Osten. Irgendwann steht man vor einer großen Kammer... die Mutterbestie ist nicht mehr weit. Tiel durchatmen, dann rein in die Höhle, bißchen nach Norden und sofort Feuer eröffnen, bevor sich das Scheusal zu rühren beginnt. Die rumliegende Munition holt man sich erst, wenn die eigene endgültig ausgegangen ist. Wer schnell ist, schafft das Biest mit einem einzigen Clip Munition — wenn man Pech hat, klappt's auch nach vier noch nicht.... Wer alles erledigt hat, springt schnell in den letzten Lift zur Rettungskapsel und bewundert die Endsequenz (very british).

Welt 1 - Level 1



Welt 1 - Level 2



Welt 1 - Level 3



Markus und Christopher Kassulke haben sich in der Chaos Engine als Kartographen versucht. Das Ergebnis ihres noblen Strebens könnt Ihr in Form von folgenden 16 Levelkarten bewundern.

Welt 1 - Level 4

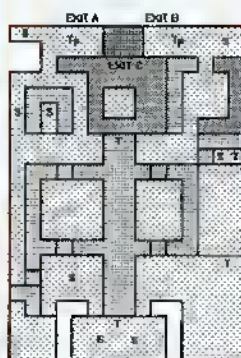


CHAOS ENGINE

Welt 2 - Level 1



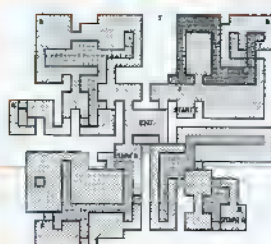
Welt 2 - Level 2



Welt 2 - Level 3



Welt 2 - Level 4



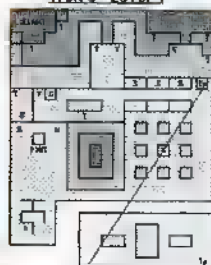
Welt 3 - Level 1



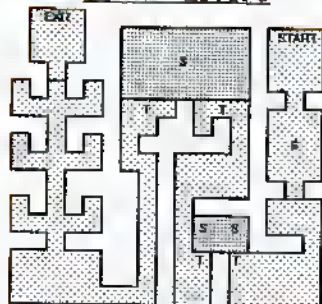
Welt 3 - Level 2



Welt 3 - Level 3



Welt 3 - Level 3



Legende:

S= Schalter

T= Treppe

Je dunkler die
Schattierung, um so
höher die Ebene im
Level.

A complex maze with a central square labeled "THE CHAIRS END!". The maze is composed of black lines on a white background. At the bottom center, there is a small square labeled "START". The maze is surrounded by a grid of numbers: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100. The maze is a single continuous path that starts at "START" and ends at "THE CHAIRS END!".

Tel.: 05 61/28 54 61

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

SOFTDREAMS

AMIGA

[illegible]

Verwandlungsmenge Vorkasse (Schick) DM 8,-, Nachnahme DM 9,-, zgl. (Zahlungsmittel) ab 250,- DM frei, Ausland nur Vorkasse + DM 20,-, Express zusätzlich DM 2,-, Produkt nur gegen frankiertes Rückporto

SPH = Spoken – Vorstellung möglich • --- = Solange der Vorrat reicht • DH = Deutsche Abteilung / Handbuch • DV = Deutsche Version (Spoken)

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

[illegible]

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

[illegible]

A320 Airbus USA Edition

Anderthalb Jahre nach dem Jungferflug hat Thailands Passagiermaschine nun den Sprung über den großen Teich gewagt — als kleinen Vielflieger-Bonus bekam der Airbus dazu gleich ein paar neue Instrumente spendiert.



keinen Piloten aus der Kabinne, akustisch wartet nach der Intro-Musik à la Pink Floyd nur noch das heisere Triebwerksrauschen im Cockpit. So weit, so bescheiden, doch gibt es auch viel Erfreuliches zu vermelden:

Ein zusätzliches Display zeigt nun die „True Air Speed“ an, also die tatsächliche Geschwindigkeit über Grund. Außerdem wird man neuerdings ständig über die Lage der Wolkendecke auf dem laufenden gehalten, und der frisch hinzugekommene Zeitrastermodus beschleunigt die Reise doch erheblich. Die Navigationsgeräte werden per Maus bedient, der Steuerknüppel mit dem Freudenknüppel, und die Tastatur ist ebenfalls nicht zu knapp belegt. So praktisch die erweiterten Flughilfen auch sein mögen, die Beherrschung des schweren Stahlvogels ist dadurch nicht einfacher geworden. Ohne Antippen pendelt das gute Stück um die Querachse, nimmt also die Nase ständig rauf und runter, was nur sehr schwer unter Kontrolle zu bringen ist. Der Anstieg in höhere Rangstufen, wo man bei den Qualifikations- und Prüfungsflügen auf den Digi-Chauffeur verzichten muß, wird damit zur echten Herausforderung.



DER REALO DER LÜPTE

Bei aller Hochachtung von dem hier gebotenen Realismus, ein wenig mehr Action hätte der Geschichte nicht geschadet. Selbst die altbewährten Lufthansa-Schulungssimulatoren verfügen über eingebaute Notfall-Szenarien wie Triebwerksausfall und Vogelschwarmangriff — aber selbst normaler Luftverkehr hätte die Sache schon interessanter gemacht. Vor allem, da das Programm (entgegen der Aussage im Handbuch) sowieso um mit einem Megabyte läuft, warum also nicht gleich eine „vollwertige“ 1-MB-Version mit mehr Grafik und netten Zusatzfeatures? In seiner jetzigen Form werden wohl wieder nur angehende Lufthäuser sich richtig auf den diffizilen Digi-Airbus fliegen... (mw)

A 320 AIRBUS USA EDITION (THAION)

FLUGSIMULATION

66%
„REALISMUS FÜR“



GRAFIK	62%
ANIMATION	61%
MUSIK	59%
SOUND-FX	50%
HANDBUCHUNG	67%
DAUERSPASS	60%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 119,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/FLOPPY	1 NTIN
HO-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Dieses völlig eigenständige Programm begnügt sich mit einer Disk, bringt aber dank des umfangreichen Karten- und sonstigen Begleitmaterials mindestens so viel Gewicht auf die Waage wie der europäische Vorflieger. Die literarische Unterstützung kann man auch gut gebrauchen, schließlich umfassen die beiden getrennt anwählbaren Szenarien den gesamten Nordosten der USA und die Westküste von der kanadischen Grenze bis hinunter nach New Mexiko — das sind alleine schon über 240 Flughäfen! Wer allerdings glaubt, daß er hier aus der Luft die Cowboys beim Almahtrieb beobachten kann, der hat (wieder) auf den falschen Flieger gesetzt...

Während die Start- und Landebahnen noch exakt der Realität nachgebildet sind, erscheinen selbst die größten Städte nur als triste graue Flecken in der ansonsten herzlich detaillierten Landschaft. Lediglich nichts sind diese Flecken mit einem Punktersatz überzogen, das den Eindruck eines urbanen Lichtermeeres vermitteln soll. Auch tempomäßig holt die Grafik

NOT GEGEN ELEND

CHAMPIONSHIP MANAGER '93 VS. TREBLE CHAMPIONS 2

Die Kombination von Sport und Wirtschaft muß nicht immer gleich Kampftrinken bedeuten: Heute berichten wir live aus dem vollbesetzten Joker-Stadion über das Freundschaftsspiel zweier Soccer-Managers.



Championship Manager '93

in welcher Division sie starten wollen. Anschließend berechnet der Amiga stolze 30 Minuten lang das Szenario — sobald er damit fertig ist, stellt man erschüttert fest, daß das Game nur eine aktualisierte Angabe des im letzten Jahr erschienenen

Vorgängers ist. In Kurzfasnag heißt das, wir haben es wieder mit einem reinen „Trainer-Manager“ zu tun, der auf wirtschaftliche Elemente wie Stadionausbau und Sponsorenwerbung großzügig verzichtet.

Dasselbe in Knallrot kriegt man von den Treble Champions geboten, die bei näherer Betrachtung auch bloß ein Update der Krücke aus dem vorigen Jahr darstellen. Hier darf nur ein einziger Teamchef den Schwierigkeitsgrad und die gewünschte Liga auswählen, sich auf den Transfermarkt stürzen, Freundschaftsspiele veranstalten, die Trainingszeiten festlegen — und sogar das Stadion ansbauen.

2. HALBZEIT



Treble Champions 2

Nach der Pause sinkt das Niwau der beiden Kontrahenten endgültig ins Bodenlose: Der

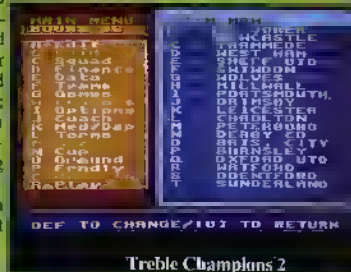
Championship Manager kann zu seinen Gunsten gerade noch die halbwegs akzeptable Handhabung ins Feld führen, während sein Treble-Kollege vom Präsident nicht mal eine Maus gestellt bekam und anschließend via Tastatur Karriere machen darf. Die Optik besteht hier wie dort zu 99 Prozent aus Menüs, Balkendiagrammen und endlosen Zahlenkolonnen, der Championship Manager wirft darüber hinaus eine kurze Titelmelodie in die Präsentationsschlacht.

Verständlich, daß das Publikum langsam unruhig wird und immer lauter sein Eintrittsgeld zurück verlangt; deshalb brechen wir die restlos enttäuschende Begegnung hier auch ab und erwähnen nur noch der Vollständigkeit halber, daß (natür-

lich) bei keinem der beiden Games irgendwelche besonderen Features zu entdecken waren.

ENDSTAND

Das Resultat ist ein klares 0:0, wobei der Championship Manager zumindest anfangs ein paar später nicht eingelöste Hoffnungen geweckt hat — aber bis zum Anstieg in die Bezirksliga ist es noch für ihn noch ein langer und steiniger Weg... (ri)



Treble Champions 2

1. HALBZEIT



Championship Manager '93

Zu Beginn erkämpft sich das Domark-Team leichte Vorteile durch seine HD-Installation und die gute (britische) Anleitung. Dann dürfen bis zu vier Vereinskaptäne festlegen, welchen der 150 englischen Clubs sie übernehmen und



CHAMPIONSHIP MANAGER '93
 (DOMARK)
SOCCER MANAGER

28%
 „ABSTIEG“

GRAFIK 17%
ANIMATION
MUSIK 20%
SOUND-FX
HANDHABUNG 27%
DAUERSPASS 29%

FÜR GEÜBTE
PREIS DM 69,-
 SPEICHERBEDARF 1 MB
 DISKS/ZWEITOPF 3 JA
 HD-INSTALLATION JA
 SPEICHERBAR SPIELSTAND: 1
 DEUTSCH NEIN

TREBLE CHAMPIONS 2
 (CHALLENGE SOFTWARE)
SOCCER MANAGER

7%
 „MANAGER“

GRAFIK 3%
ANIMATION
MUSIK
SOUND-FX
HANDHABUNG 21%
DAUERSPASS 8%

VARIABLE 3 STUFEN
PREIS DM 59,-
 SPEICHERBEDARF 512 KB
 DISKS/ZWEITOPF 1 NEIN
 HD-INSTALLATION NEIN
 SPEICHERBAR SPIELSTAND: 3
 DEUTSCH NEIN

Aus Kindern werden Leute

NICKY 2

Das Heldensprite trägt nicht mehr gar so viel Babyspeck mit sich herum, vom Spielerischen her hat Nicky Boom in der Fortsetzung dagegen an Gewicht zugelegt — so muß es sein!

Dem Vorgänger bescheinigte unser Test unübersehbare Ähnlichkeiten bei „Magic Pockets“ — und dem Nachfolger hat Hersteller Microïds gar eine Vorgeschichte verpaßt, die bis auf winzige Nuancen der Story des Bitmap-Brothers-Opus gleicht: Eine unbekannte Macht hat sich des Plattformreichs bemächtigt und das gesamte Spielzeug unseres Helden kreuz und quer im Gelände verteilt. Schon in seinem ureigenen Interesse muß Nicky jetzt die sechs Levels nach seinem Privateigentum durchkämmen, darüber hinaus erwartet man von ihm, daß er die Ursache allen Übels auffindig macht. Unbestätigten Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um die Schwester der Schruppelpexe aus Teil eins...

Als Dank für seine Befreiung ein Spiel vorher hat Nickys Großvater seinem heldenhaften Enkel eine Zaubergans geschenkt, so daß diesmal nicht nur gelaufen und gehüpft, sondern auch ausgiebig geflogen wird. Das Tier hat jedoch leichte Starallüren: Sobald man es auch nur eine Sekunde allein läßt, um z.B. per pedes eine Höhle zu erforschen, ver-dünnsiert es sich so-

fort! Dementsprechend sucht der Hauptdarsteller hier auch des öfteren nach seinem eigensinnigen Reifvogel, denn ganz auf die Gans verzichten kann er nicht. Okay, er könnte natürlich schon, aber dann würde ihn die Übermacht der giftspeienden Fliegenpilze, wildgewordenen Bienen, teuflischen Fledermäuse etc. alsbald zur Verzweiflung treiben. Das einzig Netze an den Bie-stern ist, daß sie in vielen verschiedenen Arten auftreten, je nachdem, ob man sich im Grasland, dem Dschungel, in der Vulkan- oder Wolkenwelt aufhält. Diesmal zerren auch deutlich mehr Feinde (und Fallen) an den fünf Bildschirmleben, die entweder nach alter Gewohnheit durch Draufhüpfen erledigt werden, oder man versucht, sie durch den Bewurf mit grünen Kugeln kleinzu kriegen.

Bei den auf sammelbaren Extras sind ebenfalls ein paar Veränderungen zu vermerken: Die Bom-ben



und Minen haben ausgedient, statt dessen darf man Dynamitstangen und Ultraschallpfeifen einsetzen; daneben gibt's (immer noch) Holz-scheite für den Brückenbau, Schlüsseln, Sprungfedern, Erste Hilfe-Koffer und schützende Rüstungen. Daß man herumliegende Spielsachen nicht links liegen läßt, versteht sich wohl von selbst, und die Existenz von genetypischen Geheimwegen oder beweglichen Plattformen dürfte auch niemanden überraschen. Überraschend hingegen, daß der Schwierigkeitsgrad nicht mehr so niedrig angesiedelt ist wie früher, aber Anfänger dennoch eine echte Chance haben — nicht zuletzt dank Paßwörtern und der lauten Stück-Steuerung; nur per Tastatur wird's mühsam.

Auch in Sachen Präsentation wird Nicky langsam erwachsen: Die grafisch und spielerisch abwechslungsreich gestalteten Levels scrollen einwandfrei in sämtliche Himmelsrichtungen, und die begleitenden Musikstücke plus FX klingen ganz passabel. Warum also nicht mal ein Hüpfchen wagen? (ms)



NICKY 2 (MICROIDS)

PLATFORMACTION

68%

„DOMESTIC MICROID“



GRAFIK	72%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,-
SPICHERTRÄGER	512 KB
DISKS/ZWEITROPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT



Das Schwarze Auge

Diesmal hat der 30jährige **Frank Lank** aus Nindorf das Rennen gemacht, er präsentiert uns seinen höchstpersönlichen Test des deutschen Vorzeige-Rollis. Dann laß mal die Monster aus dem Dungeon, Uwe!

DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder kauft millimachend Schickt uns einfach Eure Tesbericht über ein maximales Jahr altes Amiga-Spiel; er sollte ungefähr die Länge einer Schreibmaschinenseite haben. Bitte die Bewertung und Eure (Pal-) Foto nicht vergessen! auch wüßten wir gern, wie alt Ihr seid. Und mit etwas Glück seid Ihr demnächst Joker-Autor!

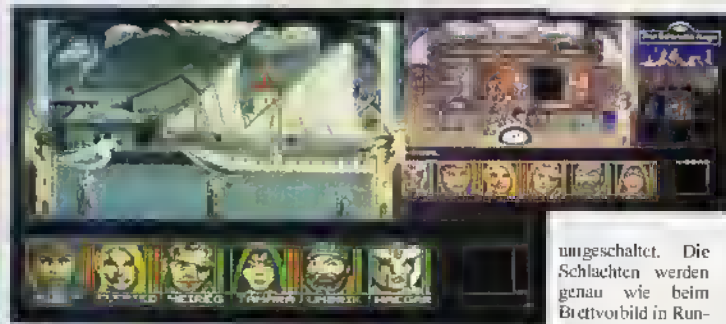
Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Sound klingt mittelalterlich. Doch gibt es nicht nur Positives zu berichten! Falls der Jungschwertspieler nämlich einen Amiga mit „nur“ 1 MB ohne Festplatte besitzt, muß er sich auf reichlich Disk-Wechsel gefaßt machen und auf Musik verzichten oder sich bei den Städtegrafiken einschränken. Wer DSA also flüssig spielen will, kommt um eine gehobene Ausstattung nicht herum. (Uwe Zernke)

DAS SCHWARZE AUGE (ATTIC)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
80% (95%)	90%
80% (90%) GRAFIK	84%
— (80%) SOUND	76%
— (80%) HANDLING	84%
— (80%) SPIELZEIT	88%
— (80%) DAUERSPASS	92%
— (80%) PREIS-LEISTUNG	84%

in Klammern für HD-Betrieb



Nachdem sich das Rollenspielsystem nun Das Schwarze Auge zum beliebtesten in ganz Deutschland entwickelt hatte, haben es die Leute von Attic auch computerfähig gemacht. Hier die Hintergründeschichte im Schnelldurchlauf:

Orks sammeln sich nördlich von Thorwal, um die Stadt anzugreifen. es bleibt keine Zeit, eine Armee anzustellen, einzige Hoffnung ist das Magieschwert „Gunnring“, aber Schwert ist leider verschollen und Lageplan desselben auf zwölf Fetzen verteilt, sechs Abenteurer sollen Plan & Schwert finden...

Nachdem man sich für die Instantparty oder den selbstgemixten Heldencocktail entschieden hat, kann die Suche nach dem orkabschreckenden Käsemesser beginnen. Dabei bewegt sich die Party durch Städte wie durch Dungeons im altbekannten 3D-Modus, entweder mit der Maus oder per Cursor-

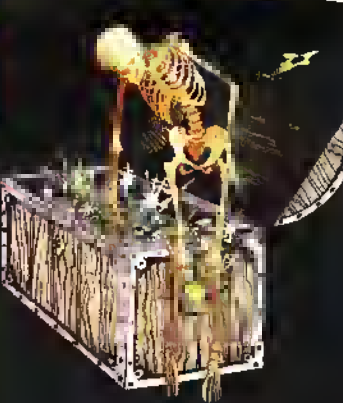
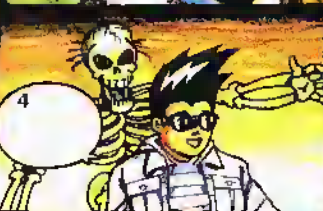
tasten. Um andere Städte zu erreichen, muß sich das Team immer an einen sogenannten Reisepunkt begeben und kann von dort in eine der insgesamt 52 Ausstellungen geführt werden. Bei diesen oft mehrere Tage dauernden Reisen wird am Abend gerne ein Lager aufgeschlagen, wobei auch hier alles ziemlich realitätsnah zugeht. So sind Schläfer ohne Wachposten leichte Beute bei nächtlichen Überfällen durch Gegner oder Tiere. Sobald es irgendwo zum Kampf kommt, wird vom aktuellem Modus (3D, Landkarte oder Lager) auf eine isometrische 3D-Grafik

wobei sich die Regelfreue allerdings manehmal als Bremse erweist — aufgefahnen Helden, die den Kampf nicht dem Computer überlassen wollen, kann es auch schon mal passieren, daß sie sich gegenseitig verletzen oder verzahmern.

Zur Technik: Die Optionen aktiviert man durch Anklicken der Icons oder ein Pop-up-Menü. Gespräche werden per Multiple-Choice geführt. Die Grafik ist schön und detailliert gezeichnet, gelegentlich gibt's auch Zwischengrafiken mit witzigen Texten („In Marsala fällt ein Sack Reis um“), und der



Die Comic-Competition



Die leeren Sprechblasen dieser Seite sind keineswegs ein Versehen des Layouters — sondern ein „Comic zum Mitmachen“ für kreative Geister, die beinährte Action lieben, aber knochen-trockene Gewinne verabscheuen!

Wer bis hierher gelesen hat, fühlt sich offensichtlich angesprochen und kennt daher mit Sicherheit auch den Plattformhummor „Yo! Joel“ von Hudson Soft bzw. Play Byte. Genau aus dieser Ecke kommt auch der vorläufig noch wortlose Comic, der extra für unseren Wettbewerb gezeichnet wurde, damit Ihr Enkel die passenden Texte dazu einfallen lassen kommt — als kleine Anregung empfinden wir einen Blick auf Play Bytes Poster-Version in der Heftmitte. Die originellsten Einsendungen haben nicht nur die Chance, vielleicht demnächst im Joker veröffentlicht zu werden; sie können auch einen richtigen Schatz heben oder ein lebensgroßes Skelett gewinnen, wie es Mediziner für ihre geheimnisvollen Studien benutzen! Und das ist längst nicht alles...

1. Preis

Ein richtiges Skelett plus „Yo! Joel“

2. Preis

Eine Schatztruhe voller Silbermünzen im Wert von 200,-DM plus „Yo! Joel“

3. — 20. Preis

Je einmal „Yo! Joel“

Joker Verlag
„Comic Competition“
Brettonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Also spitz die Griffe! Wer den Hin-Turbo an und schickt uns Eure literarischen Ergüsse bis zum 10. September 1993 (Einsendeschluß!) zu. Ausgeschliffen sind nur die Mitarbeiter von Hudson Soft, Play Byte sowie die des Joker Verlags — aber auch den Rechtsweg und ähnliche Totengräber wollen wir hier nicht sehen. Was wünscht man nun in so einem Fall? Na klar, Hals- und Beinbruch!

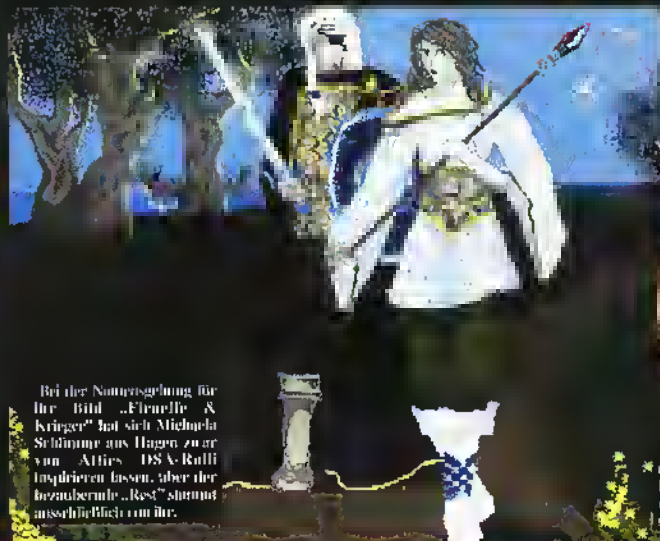
Joker Galerie



Hier kommt der neueste Schrecken aller Comic-Helden: „Erl-Joker“ von André Plabmer aus Osnabrück. Da wird die Marvel-Spinne noch früh sein, daß ihr bisher nur der papelige Kothold auf diesem Plogi begegnet ist!



Den Tr
letzte m
Rosen
Tis
diese
lie



Bei der Namensgebung für ihr Bild „Erl-Joker & Krüger“ hat sich Michaela Schünne aus Hagen zwar von Alfies DSA-Ralli inspirieren lassen, über der bezaubernde „Res“ stimmt ausschließlich Bloß von ihr.



Zu der leicht birnenförmigen, aber (gottlob) *namentlosen Zeichnung von Lukas Hurbaczewski aus Schloß Holte-Sinkenbrück verkneifen wir uns jeden Kommentar schließlich wollen wir keinen verknähen...

als Varianten
schaffen aus
der Idee, die
Welt auf
zuweisen — er
ist freundlich...



Bei Jan Lipe aus Erfurt handelt es sich um einen angenehmen und aussehend hübschen Comic-Zeichner — die Qualitäten seines „Mr. the Bat“ sind ja nun nähersehbar!

Wolfgang Herritz aus Eisingen hat uns etliche „Entergrip-Mutanten“ zokommen lassen, wir haben uns die Entergrip-Versammlungen angeschaut. Und jetzt: Beim uns rauf, Schrotti!



Für sein stimmigstes Frauenporträt hat sich Ingo Houtke aus Halberstadt einen hundertprozentig zutreffenden Titel ausgesucht: „Woman“. Tja, Fantasie muß man haben...

Ob Schneetreiben oder Sonnenschein, Herbstdepressionen oder Frühlingsgefühle. Eine Künstlerseele läßt sich von allem inspirieren! Die gefühlvollen Ergebnisse dieses wundersamen Geistesprozesses findet Ihr hier...

Stahnsdorf

Saga also, in einer Hel-
denbrust pocht ebenfalls
ein hochsensibles Künst-
lerherz? Warum haben wir
dann noch nichts vom
Pulsschlag Eurer kreativen
Ader gehört? Das solltet
Ihr schnellstmöglich ändern,
indem Ihr uns Eure Comput-
ergrafiken, Comics,
Zeichnungen und sonstigen
Meisterwerke zuschickt.
Um für den Abdruck in Frage zu
kommen, verlangen wir nur,
daß Euer Gestalt gewordenes
Herzblut „wirklich SELBSTAUSGEDACHT UND SELBSTGE-
MACHT“ ist und daß Ihr für
den Fall einer gewünschten Rücktransfusi-
on auch das Rückporto nicht
vergeßt. Für alle Fälle
hier schon mal unsere
Adresse:

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**



Alien Breed 2

Die Fans der rührigen Amiga-Aktionisten werden für die Antwort nicht lange überlegen müssen: Indem man halt einen Kultknüller nach dem anderen vom Stapel lässt! Klar, wer hätte sich noch nie bei „Alien Breed“, „Project X“ oder „As-

plauderen mit Produkt-Manager, Pressesprecher und Firmengründer Martyn Brown.

AJ: *Martyn, als Sprachrohr der Truppe kanntest du uns doch zunächst mal ein bisschen was über deine Leute*

Games. Auch sind wir ein ziemlich junger Haufen, alle so zwischen 18 und 26 Jahren. Außer Mick, der hat es bereits auf 40! Lenzte gebracht.

AJ: *Und wo bleiben*

WAS MACHT EIGENTLICH



Martyn Brown

sassin“ den Frust von der Seele geballt? Mit „Body Blows“ konnten die Jungs aus Wakefield selbst Capcoms King-size-Prügelci „Streetfighter II“ Paroli bieten, und zuletzt bewies „Superfrog“, daß sie sich auch auf den Plattformen zu Hause fühlen. Kurz und gut, Team 17 ist mittlerweile eine feste Größe am Amiga — wir

erzählen, ihr seid also 17...

MB: „...schon falsch, trotz des Namens sind wir hier gerade mal zu siebzehn — Mick Robinson ist Geschäftsführer, für die Kundenbetreuung sind Debbie Bestwick und Paul Sharp zuständig, Craig Jones, Andy Robinson und Chris Halliwell kümmern sich um die Hotline und das Playtesting unserer

die Programmierer, Grafiker und Komponisten?

MB: Das sind alles Freiberufler, die nicht hier in der Zentrale arbeiten. Den einen oder anderen Namen haben eure Leser bestimmt schon gehört, Dave Broadhurst etwa hat früher für Software Creations „Bibble Bobble“ gemacht, und nasser Musikus Allister Brimble ist ja auch kein ganz Unbekannter mehr.

AJ: *Schon richtig, aber warum beschäftigt ihr nicht festangestellte Programmiererteams, wie das beispielsweise Ocean tut?*

MB: Na, die Vorteile liegen doch auf der Hand! So können wir uns viele verschiedene Projekte ansehen und die Perlen herauspicken — eine davon wird z.B. das

neue Game der „Pinball-Dreams“-Macher von Digital Illusions, mit denen wir gerade verhandeln. Außerdem beteiligen wir die Programmierer finanziell am Verkauf, was bekanntlich die beste Motivation ist, um gute Arbeit abzuliefern.

AJ: *Wenn wir euch richtig verstehen, kann also jeder, der mal eben ein Spiel programmiert hat, bei euch auf eine Veröffentlichung hoffen?*

MB: Aber klar, einfach mal herschicken, das Teil! Tatsächlich trudeln bei uns tagtäglich mehrere Demos und Spiele zum Ansehen ein, allerdings ist das wenigste davon auch tatsächlich zum Verkauf geeignet. Hinter einem zeitgemäßen Actiongame steckt nun mal viel, viel Arbeit — in der Regel dauert die Programmierung ein bis zwei stressige Jahre. Trotzdem geben wir auch Hobby-Programmierern



Overdrive

Project X



eine Chance, sollten eine Leser also etwas Interessantes in der Mache haben...

AJ: „...werden sie es euch aufgrund dieses Anrufs garantiert schicken, keine Sorge. Wer würde nicht gerne selbst einen Team-17-Hit landen? Apropos, wie seid ihr eigentlich in der Branche gelandet?“

MB: Na, Anfang 1990 haben sich Mick und ich zusam-

Amiga. Na ja, unser zweites Game „Alien Breed“ hat sich dann ja auch in Old Germany sehr ordentlich verkauft.

AJ: Wo wir gerade beim Alienbraten sind — ihr habt das Spiel kürzlich als „Special Edition“ neu aufgelegt und zum Budget-Preis erhöht. Heißt das, daß jedes Team-17-Produkt irgendwann zum Spartarif zu haben sein wird?

mengetan. Schließlich hatte er bereits kaufmännische Erfahrung, während ich schon einige Zeit in der Demo-Szene und im PD-Bereich des Amigas mitgemischt hatte. So lernte ich auch Leute kennen, die gerade an einem Prügelspiel arbeiteten; alle gemeinsam haben wir beschlossen, das Ding in Eigenregie durchzuführen. Nach 18 Monaten Knochenarbeit stürmten im Juni 1991 dann Team 17 und „Full Contact“ die Händlerregale!

AJ: In Deutschland geriet der erste Sturm aber doch wohl eher zum lauen Lüftchen, oder?

MB: Leider wahr, bei euch ist das Game ziemlich untergegangen — es gab halt noch Startschwierigkeiten bei der Distribution. Eigentlich schade, denn ich hätte „Full Contact“ auch wie vor für eine der besten Klopferchen am

MB: Nein, jedenfalls nicht zwangsläufig. Aber oft stellt man im Nachhinein fest, daß doch noch etwas zu verbessern gewesen wäre. Genau das haben wir bei „Alien Breed“ getan, auch an der neuen Budget-Version von „Project X“ habe ich noch ein wenig gefeilt.

AJ: Etwa am Schreiberrhythmusgrad und den ellenlangen Nachladepausen?

MB: Exakt, aber man muß verstehen, daß jeder einzelne Level rund 750 KB lang ist — eine solche Datenmenge von der Diskette zu schaffen, dauert noch mal seine Zeit. Trotzdem konnten wir die beiden angesprochenen Punkte verbessern,

hießt zu hoffen, daß die neue Version in Deutschland nicht untergeht. Seltsamerweise ist der Budgetmarkt bei euch nämlich arg klein, wie folgendes Rechenexempel belegt: Die „Alien Breed Special Edition“ hat sich in England über 50.000 mal verkauft, in Deutschland waren's gerade ein paar Dutzend Exemplare...

AJ: Kommt jetzt das obligate Klageklavier über die bösen Raubkopierer?

MB: Ne, ausnahmsweise mal nicht. Der deutsche Markt ist eben anders strukturiert. So hielten die großen Kaufhäuser hier fast ausschließlich Vollpreis-Titel an, ich schätze, daß ihnen sonst die Gewinnspanne zu gering wäre. Und bei den Versandhändlern ist's nicht viel anders. Dennoch werden wir ab Herbst verstärkt in die Budget-Produktion einsteigen,

sich der neue 1200er so blendend verkauft! Ehrensache, daß wir speziellen A1200-Versionen zukünftig besonderes Augenmerk schenken werden.

AJ: Jetzt aber mal raus mit der Sprache, was steht denn so an Neuigkeiten an?

MB: Momentan merzen wir gerade die letzten Schöheitsfehler bei „Overdrive“ aus, einem Rennspiel aus der Vogelperspektive — so à la „Supercars“, nur halt schneller, schöner und überhaupt viel, viel besser. Es folgen PC-Versionen von „Alien Breed“ und „Body Blows“, das sind allerdings mehr Versuchsballons. — Action ist auf die Dose schwer umzusetzen und verkauft sich in der Regel nicht sonderlich gut. Jedenfalls kommt anschließend „Alien Breed 2“ mit mehr Waffen

TEAM 17?

auch neue, originelle Eigenproduktionen anbieten — läuft euch überraschen!

AJ: Wir sind gespannt, vor allem, weil Team 17 im Gegensatz zu manch anderer Softwareschmiede die Autogefahr noch hochhält. Dabei bleibt's doch hoffentlich?

MB: Keine Sorge, wir glauben fest an die Zukunft des Amigas — gerade jetzt, da

und schönerer Optik; zunächst für den A1200, kurz darauf in einer „Normalfassung“. Und für Weihnachten haben wir dann zwei ganz heiße Eisen im Feuer, aber das ist noch top secret.

AJ: Na schön, lassen wir uns eben überraschen. Besten Dank noch für das gute Gespräch und Grüße an die Kollegen. (rl)



Superfrog

The unbelievable



AH-MICHI-HEY-KUKKDOCHMAA!
HAB' EIN NEUES PROGRAMM-
CHEN AUFGETAN....

WAS SPRINGT
DABEI RAUS?

WIE BEDIENT MAN ES
DENN?

TJA... AH-HÄM... KEINE AHNUNG! WIE DAS LEBEN SO
SPIELT — ICH HABE LEIDER-LEIDER KEIN HAND-
BUCH....

ES SIEHT EINE
ART RAY-TRACING-PROGRAMM
ZU SEIN, NAMENS "TRACING RAY".
WARUM ES WOHL SO HEISST?

JAUZZ?

DOOFE FRAGE!
IST DOCH SEHR TREFFEND.

PRIZL

Neues at

In Rainer Wolfs Spiele-Oase herrscht auch im Hochsommer keine Dürre: Neben der soliden Spediteurs-Simulation „Delivery Agent“ entspringen der Quelle dieser Tage noch drei weitere „Soft-Drinks“.

ODYSSSEE



Das ambitionierteste Werk der Spiele-Troika ist zweifellos diese Versoftung der Abenteuer des alten Odysseus. Der große Grieche hockt zu Beginn mit drei Kampfanen in der Kneipe, säuft sich die Huckle voll und philosophiert darüber, wie er die jahrelange Belagerung Trojas endlich siegreich beenden könnte. Da fängt der Wirt plötzlich an, vom verwunschenen Keller unter seiner Kaschemme zu schwafeln, der neben unaussprechlichen Gefahren auch ein Orakel beherbergen soll. Und weil so ein richtig schön orakelndes Orakel unserem Quartett gerade sehr gelegen käme, macht man sich schnurstracks auf die Sandalen, um das unterirdische Gewölbe zu durchsuchen...

Die Story hört sich in Euren Ohren aber schwer nach einem Rollenspiel an? Der Kandidat hat 99 Punkte: Das jeweilige Ambiente der verschiedenen Umgebungen präsentiert sich aus der „Ultima“-Perspektive in einem mäßig großen, mäßig hübschen und bei jedem Schritt mitruckelnden Grafikerster, herumliegende Items nimmt man beim Drüberfatschen per Klick auf, und gezaubert werden darf natürlich auch. Ja, überhaupt umweht eine starke Fantasy-Brise unsere historischen Helden, denn im Party-Bastelset sind neben den üblichen Dieben und Kriegen so absonderliche Gestalten wie Nixen oder gar Halbgötter eihäulich, deren Wiege ohne weiteres bei den Titanen, Zyklopen oder gar Schmetterlingen (!) gestanden haben darf. Bliebe noch zu erwähnen, daß eine Menge spezieller Fähigkeiten wie Untersuchen, Spürenlesen,

Tanzen oder eben Zaubern der Anwendung per Maus und Menü harren und daß man gelegentlich sogar via Keyboard-Tipperei mit einigen NPCs Konversation treiben kann.

Das klingt bisher ja recht ordentlich, in der Praxis ist es mit Old Oddys Mannen aber doch nicht so weit her: Erstens muß man seine Schützlinge ärgerlich oft mit irgendwelchen Fressalien füttern, damit sie nicht binnen kürzester Zeit schlappmachen, zweitens trägt die umständliche Menü-Iconsteuerung nur wenig zur Erheiterung des Spielers bei — Objekte lassen sich erst dann näher betrachten, wenn sie jemand ins „Dungeon-Master“-Inventory gestopft hat, und das vertrackte Magiesystem treibt ohne vorherige Handbucheinführung selbst gestandene Rolli-Freaks in den Wahnsinn. Da kann auch der hübsch gesampelte und sehr dramatische Titelsound nicht mehr viel retten; sparsame Rollenspieler mit Qualitätsanspruch werden wohl lieber zum Avalon-Duo der „Amiga Fun“ greifen.

ODYSSSEE
(OASE)

46%
„ALTBACKEN“

GRAFIK	44%
ANIMATION	16%
MUSIK	67%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	40%
DAUERSPASS	51%

FÜR GEÜBTE

PREIS
DM 59,-

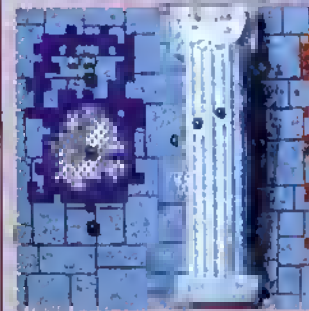
1 MB
DISKS/ZWEITRUPPY
HD-INSTALLATION
SPICHERBAR
DEUTSCH

☐ JA
☐ JA
☐ SPILLSTANDE
☐ KOMPLETT

BALLISTIC



Eine ganze Ecke besser als der augestaubte Sagen-Heros hat uns da schon dieser Hirntrainer gefallen, auch wenn die Hektik-Flammelei nur wenig mit Diplomatie, dafür aber um so mehr mit „Rampart“ zu tun hat. Denn die simpelsten Games sind ja oftmals nicht die schlechtesten: Einmal mehr kämpft man (möglichst per Maus) gegen den Rechner, darum, wer zufällig erscheinende „Tetris“-Klötzchen unter Zeitdruck am besten zu rundum abgeschlossenen Burgen zusammenstecken kann. In einem zweiten Arbeitsgang werden Kanonen aufgestellt und die Mauern des bösen Feindes zerbröckelt, wovon mit einer Reparaturphase alles von vorn beginnt. Für umbaute Felder sowie für Geschütze gibt es Punkte, und wer davon nach fünf Durchgängen



5 der OASE

DIPLOMACY

am meisten hat, wird zum Sieger deklariert.

Insgesamt darf man dreimal verlieren, ehe es „Game Over“ heißt, zudem werden die Spielstände am Levelende abgespeichert. Je weiter man vordringt, desto fester die Gegner und desto unhandlicher die Bausteine — logisch. Nicht ganz so selbstverständlich sind die Zwei- bis Vierspieleroption, die Turniervariante für acht Häuslebaner und schließlich gar die Modemvortrählichkeit! Ein einseitig schillernder Sound, drei oder vier FX sowie das recht hübsche Grafikbeiwerk trösten durchaus über die ergreifend schlechte Optik des eigentlichen Spielscreens hinweg, und so entpuppt sich das Teil als nette Feierabend-Soft. Freilich nur, sofern man nicht schon „Rampart“ in der Diskettenbox hat, denn so dreist wie hier wurde noch selten geklont...

BRAIN CHALLENGE

Auch der Dritte im Bund massiert die kleinen grauen Zellen, auch er kommt nicht ganz ohne Vorlage aus. Hier haben wir es nämlich mit einer Digi-Variante des berühmten Brettspiels „Stratego“ zu tun, also jener Materialschlacht, die Acolade seinerzeit so schnöde in den Sand

Die Maus klickt sich sauber durchs Game, im Hintergrund dudelt eine gefällige Musik, und die Optik hat ihre Momente, ja, selbst das Spielbrett kann man gelten lassen. Für Fans des Originals ist das Game also schon wegen seines maßvollen Preises eine Überlegung wert. (jn)



BALLISTIC DIPLOMACY (OASE)

HEKTIK-TUFTELEI

61%

„SPRITZIG“



GRAFIK	24%
ANIMATION	22%
MUSIK	65%
SOUND-FX	32%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	64%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITLOPPY	2 JA JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

gesetzt hat. Und tatsächlich ist die Spielstärke hier ein wenig überzeugender ausgefallen, wenngleich wahre Strategen auch bei dieser leicht abgespeckten Version wenig Mühe haben werden, die „Freundin“ in Grund und Boden zu stampfen.

Die Regeln halten sich jedenfalls hanteng an die Vorlage: Jede Partei erhält (hier nur) 24 Steine mit verschiedenen Fähigkeiten, die auf der eigenen Seite des schachbrettartigen Schlachtfelds so aufgestellt werden, daß der Gegner sie nicht identifizieren kann. Da gibt es diverse Militärgrade, Bomben, die den Feind zertrübseln, wenn er sie leichtsinnigerweise schlagen will, und eine unbewegliche Fahne, die es zu erobern gilt. Nun wird nacheinander gezogen und bei jeder Attacke für einen kurzen Moment die Tarnung der gegnerischen Figur gelüftet — so erforscht man Zug um Zug die Stellungen der Konkurrenz, um irgendwann sinnvoll seinen Generalangriff starten zu können.

BRAIN CHALLENGE (OASE)

WASSERSPIELKUNST

60%

„HOLZIG“



GRAFIK	41%
ANIMATION	17%
MUSIK	60%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	59%

VARIABEL: 10 STUFEN

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITLOPPY	1 JA NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	AUFSTELLUNG
DEUTSCH	KOMPLETT



LEGEND

SON OF THE EMPIRE

Pete Jones kennt man unter dem Pseudonym „Tag“ als Macher von „Bloodwych“ — und als einflussreiches Bürschehen, was es darum geht, eine gute Idee mehrfach auszuschlachten...

Doch während er uns beim Splitscreen-Rollenspiel mit einer relativ preiswerten Datadisk davonkommen ließ, wandert dieser Aufguss seiner Isodungeons zum vollen Preis über den Ladentisch. Ja, unser erstes Testmuster enthielt sogar noch das Original-Handbuch des Vorgängers, dem einfach eine Fotokopie der neuen Intergrundstory beigelegt war. Auch wenn inzwischen die „richtige“ Version vorliegt, ändert das nichts daran, daß wir es im Prinzip nach wie vor mit dem guten alten „Legend“ in anderer Verpackung zu tun haben. Einerseits ist das schon irgendwie

Preistreiber, andererseits sollte man es nicht unbedingt „Worlds of Legend“ anlasten, das trotzdem (immer noch) ein gutes Spiel ist.

Wie der alte Testbericht verschlampt hat, sei hier also kurz über das Wesentliche informiert: Nach der relativ simplen Charaktergenerierung steuert man die vierköpfige Heldencrew (Barde, Zauberer, Ninja, Berserker) als bunte Fähnchen über eine Fraktal-Landkarte. In den Kerkern und bei den häufigen Kämpfen wird auf eine isometrische 3D-Ansicht umgeschaltet, bei der die Steuerungselemente um das Geschehen in der Screenmitte herum platziert sind. Die Handhabung klappt

auch ganz wunderbar, obwohl man im Konfliktfall seine Jungs bzw. Mädels einzeln und in Echtzeit rumkommandieren muß. Dazu gibt's ein ausgefeiltes Zaubersystem mit nahezu beliebig kombinierbaren Runen, Automapping, etwas einsilbige Shop-Inhaber und knackige Rätsel mit vielen Schaltern.

Neu ist hingegen... so gut wie nix, lediglich Grafik und Sound wurde ein leicht asiatischer Touch verpaßt. Im großen und ganzen also ein ziemlich klarer Fall von Soft-

ware Recycling — fehlt eigentlich nur noch der grüne Punkt auf der Packung! (mm)



WORLDS OF LEGEND
 (MINDSCAPE)
 ROLLENSPIEL

70%
 „ZU TEUER“

GRAFIK	66%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 79,-
 SPEICHEREDARF 512 KB
 DISKS/ZWEITLOPPY 2 NI/NIN
 HD-INSTALLATION NI/NIN
 SPEICHERBAR SPILLSTAND
 DEUTSCH ANLEITUNG/TEILN

TAUTRIX

Was macht ein Programmierer, dem nichts Rechtes einfallen mag? Na, eine Steinhäcker-Knobelei! Und wenn er richtig tief in der Schaffenskrisis steckt, kommt halt die 183ste „Tetris“-Variante doppelherzig...

Eigo präsentiert man uns auch hier wieder die satt-sam bekannten Klötzchen, allerdings tanzen sie diesmal in der Screenmitte auf und müssen unter Zeitdruck zu einfarbigen Quadraten zusammengeknüpelt werden, die dann vom Bildschirm verschwinden. Geschoben und gedreht wird per Joystick bzw. Feuerknopf, die Platzierung erfolgt mittels der Leertaste. Beim Erreichen einer be-

stimmten Punktzahl kriegt man das Paßwort für den nächsten Level, wo die Sache durch eine andere Form und Größe des „Bauplatzes“ noch ein bißchen schwieriger wird.

Nnn bringt es das Spielprinzip so mit sich, daß immer mehr zurückgebliebene „Reststeine“ die bebaubare Fläche verringern, dazu erscheinen natürlich die Klötzchen der Form und Farbe, die man gerade brauchen würde — kurzum, die „Tetris“-förmliche Hektik bricht aus. Insofern läßt sich dem Game eine gewisse Sachqualität

nicht absprechen, doch dasselbe gilt ja nun auch für „PacMan“. Knorr und gut, die Geschichte ist von vorn bis hinten musernseif; von allem, da auch die Präsentation in etwa dem PD-Standard von 1985 entspricht — einzig und allein die Steine bringen hier etwas Farbe auf den rahmenscharfen Screen. Die Begleitmusik klingt dagegen überraschend modern, sie ist wahrscheinlich noch das Beste am ganzen Spiel...

Na gut, auch mit der Steuerung kann man leben, mit dem Preis dagegen

nicht: Rund 45 Steine sind ungefähr 40 zuviel für ein Programm, das sich ganz ohne jeden Zweifel vom Shawware-Markt ins Regal verirrt hat. (mw)



TAUTRIX
 (APC&TCP)
 ROLLENSPIEL

39%
 „ZU TEUER“

GRAFIK	10%
ANIMATION	9%
MUSIK	64%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	48%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 45,-
 SPEICHEREDARF 1 MB
 DISKS/ZWEITLOPPY 1 NI/NIN
 HD-INSTALLATION NI/NIN
 SPEICHERBAR HIGHSCORES
 DEUTSCH ANLEITUNG

**DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN
IST IM ANROLLEN!**

JOKER-SONDERHEFT

STRATEGIE

Es warten weit über 80 Tests der besten Strategicals für Euren Computer – dazu ausführliche Hintergrundberichte, News, Stories, Preisausschreiben und natürlich jede Menge Tips, Tricks und Lösungen!!!

AB 20. OKTOBER AM KIOSK

NUR BEIM JOKER UND NUR JETZT!

DIE HANDSIGNIERTE SONDER-EDITION DER

WHALE'S VOYAGE CD

**LIMITIERTE
AUFLAGE!**

**TOP-
EXKLUSIV!**

Das gibt es auf der Welt nur EXAKT 1000mal: die Maxi-Single-CD mit der Musik von NEOs Hit-Spiel „Whale's Voyage“ in einer streng limitierten Sonderauflage – von Hannes Seifert, dem Programmierer und Komponisten persönlich signiert!



Das handsignierte Sammlerstück gibt es für nur 15,— DM ausschließlich bei:

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Lieferung nur solange Vorrat reicht, Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,— DM Portogebühren im Inland bzw. 10,— DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

A-TRAIN CONSTRUCTION SET

Mit gebührender Verspätung gegenüber den PC-Loks läßt Maxis seinen Szenario-Editor nun auch auf dem Amiga eintreffen — alles halb so wild, denn ab jetzt sind wir von fremden Fahrplänen endgültig unabhängig!

Neben den verantwortungsvollen Aufgaben als Streckendesigner und Schrankenwart darf man nun also auch noch den Landschaftsgärtner und Miniatur-Gott in Personahinon spielen...

Kraft seines wortwörtlich erbaulichen Amtes stampft man hier Dörfer und Tralau-teustädte aus dem Boden, stuft freudlose Ebenen mit Bergen, Flüssen und Seen aus und packt ein paar lauschte Gemüsefelder, Wälder oder Golfplätze dazwischen. Natürlich finden sich auch Schienen, Züge, Bahnhöfe und anderes Eisenbahner-Equipment in diesem digitalen Bauschuppen; darüber hinaus können notorische Pleitegeier sogar ihr Baukonto nach Belieben vollpumpen, um die nächste 20 Inflationen kühl lüchelnd zu übersteuern. Und falls es jemand zu mühsam findet, die gesamte Schöpfungsgeschichte

von Grund auf neu zu schreiben, kann er seine Züge ebenso wie durch sechs vorgefertigte Szenarien rollen lassen.

Wer bereits einschlägige Erfahrungen als wirtschaftlich interessierter Digi-Schaffner gesammelt hat, dürfte mit der Handhabung dieses Baukastens keinerlei Probleme haben. Sowohl Grafik als auch Benutzeroberfläche sind praktisch identisch mit dem, was das (erforderliche) Hauptprogramm an Äußerlichkeiten anzubieten hat, weshalb wir in guter alter Ergänzungsdisk-Tradition eine neuerliche Bewertung einfach unter den Kartentisch fallen lassen. Unser beliebtes Schlußfazit wollen wir Euch dagegen keinesfalls vorenthalten: Wer „A-Train“ mag, muß hier einfach zugreifen, denn er kann das Leben erst wieder in vollen Zügen genießen, sobald ihm der Mann am Software-Schalter für rund 99 Kohlen sein Ticket ins Eisenbahner-Paradies ausgehändigt hat! (rf)

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SZENARIOS
DEUTSCH	ANLEITUNG

CAMPAIGN FROM NORTHAFRICA TO NORTHERN EUROPE

Durch 25 Panzerschlächten mußst du gehen, um am Ende von „Campaign“ zu stehen — wer das schon hinter sich gebracht hat, dem löpft Empirie mit dieser Datadisk jetzt weitere 25 Genetzel in den Digi-Sandkasten!

Vom Gameplay her ist natürlich alles beim alten geblieben, was bei einer nur zusammen mit dem Hauptprogramm laufenden Ergänzungsdisk ja auch kaum jemanden verwundern dürfte. Für die Strategen mit einem Hang zu Simulation und Action werden also wieder lauter historische Panzerschlächten aus dem Zweiten Weltkrieg aufgeboten, die sie entweder auf alliierter oder deutscher Seite (ohne Wahlmöglichkeit) erleben.

Dazu müssen sie zunächst per Leu-/Maussteuerung auf den zoombaren, aber etwas kärgisch ausfallenden Landkarten die verschiedenen Panzerzüge und Bodeutruppen zu den strategisch wichtigen Punkten beordern; gelegentlich mischen auch Luftwaffe und Marine mit. Beim Zusammenstoß mit dem Feind darf man dann auf Wunsch wieder selbst einen der Tanks ganz oder teilweise steuern, was allerdings

mit einer nicht ganz unkomplizierten Tastaturbedienung einhergeht. Schließlich und endlich bietet auch die Präsentation das gewohnte Bild: Die Vektorgrafik in den Action-szenen ist nach wie vor nicht unbedingt berauscheidend, und die Übersichtskarte verleiht ihren Namen kaum noch, sobald sich mehrere Truppenverbände gleichzeitig auf ihr tummeln. Tröstlicherweise röhren aber wenigstens die Motoren naturgetreu wie eh und je, das selbe in Bum gilt für die Explosions-FX.

Bei soviel Altbewährtem konnten wir leichten Herzens auf eine eigene Bewertung dieser rund 45,- DM teuren Zusatzdiskette verzichten, dafür verraten wir Euch, daß die 25 Szenarien von der libyschen Wüste bis Stalingsgrad alle gleichermaßen umfangreich und komplex ausgefallen sind. Genügend Platz zum Umschreiben der Geschichte ist damit zweifellos vorhanden... (md)

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLET



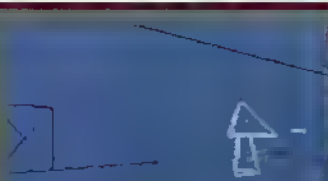
Mercenary: The Escape from Targ

„Der Vektor-Urvater ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schublade zu Hause wie bei den Feuerknopf-Junkies und ein Klassiker unter den Klassikern“ — Worte der Weisheit und Wahrheit vom Budgetbühnenmeister Joachim!

„Mercenary sagt, man damit aus- auch Paul Winkes: Diese Pro- -Legende- veröffentlichte der 80er Jahre eine ganze Rei- he von Spielen für den C 64, die fast alle Kalibrierung erreichten — allerdings wur- den auch fast alle erst mit erheblicher Verspätung für den Amiga umgesetzt. Beim Söldner (engl.: Mercenary) war dies aber schon 1986 der Fall, also zu einer Zeit, als unsere „Freundin“ gewis-

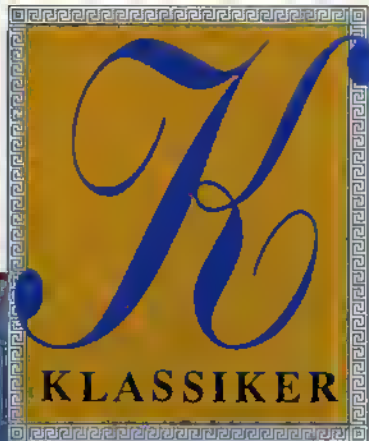
smaßen noch im Sandkasten wühlte. Das 64er-Original wurde zunächst als der „Elite“-Konkurrent gehandelt, auch wenn es letztlich nicht ganz die Komplexität von David Brabers Space Opera erreichte. Aber dafür hatte Mercenary eine schönere und schnellere Vektorgrafik zu bieten, die ihre Zeit maßstäblich vorantreibt...

Als Held landet ein Söldner, der auf dem verfluchten Planeten Targ notland- den muß und eigentlich bloß schnell wieder weg möchte. Doch dazu darf er erst mal das gesamte Gestirn abgrasen, speziell dessen Städte und Dungeons, die optisch eine gewisse Ähnlichkeit mit den ersten „Ultima“-Kerkern haben. Dabei kommt es immer wieder zu Begegnungen der unfreundlichen Art mit den Palyars und den Mechanoiden, zwei Völkern, die diesen Planeten als ihren privaten Kriegsschauplatz betrachten. Wider Erwarten gibt es aber auch positi- ve Dinge zu berichten: Man darf schon recht bald einen Flieger klauen, so daß man nicht den ganzen Abenteuerurlaub zu Fuß durchziehen muß; außerdem hilft ein kleiner Roboter namens Benson, der viele der aufgesammelten Fundstücke identifizieren kann. Zudem ist das Kerl- chen ein wandelndes Allround-Naviga- tionsgerät, egal wie und wo man unter- wegs ist — und in begrenztem Umfang eignet er sich sogar als Gesprächspart- ner.



Gelächelt und geflogen wird mit dem Joystick, gelegentlich ist auch mal ein Griff zum Keyboard fällig, beispielsweise wenn man irgendwelche Dinge auf- nehmen will oder einen Aufzug bedient. Die Soundbegleitung ist auf wenige, je- doch meist sehr gute Effekte beschränkt, nur die unangefüllte Vektorgrafik wirkt durch die Bank antiquiert, auch wenn sie einst die Grenzen des technisch Möglichen markierte. Kein Beinbruch, denn unter dem Strich ist Mercenary schließlich ein hochstrategisches SF- Actionadventure — so eine Art Alltime- ster der heutigen „Virtual-Reality-Spie- le“, bei dem auch Freespace-Programme wie „Driller“ und „Castle Master“ in die Lehre gingen. Dementsprechend macht das tolle Gameplay mit seiner sich un- heimlich spannend entwickelnden Story die schlichte Präsentation bald verge- ssen.

So ziemlich dasselbe gilt übrigens für die Dejadisk „The Second“ — deren



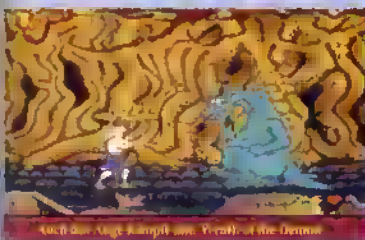
Schwierigkeitsgrad ein paar Takte höher angesiedelt ist als beim Hauptpro- gram. Beide zusammen gibt's derzeit als Budget-Pack, bei dem Sammler, Strategen und andere Weltraum-For- scher bedenkenlos zuschlagen dürfe- (nm)

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
77%		63%
67%	GRAFIK	39%
64%	ANIMATION	56%
—	MUSIK	—
55%	SOUND-FX	38%
74%	HANDHABUNG	62%
80%	DAUERSPASS	77%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

Die Wirtschaft kriselt, die Software tropfelt, und Geld ist sowieso knapp — nie waren preiswerte Spielesammlungen so wertvoll wie heute! Wir haben den Markt nach solchen Compilations abgegrast und präsentieren euch nun unsere alphabetisch sortierten Fundstücke.



Allein hat, immer pfla, Space Ace



Auch das Auge kämpft mit Verfall, die Dämonen

ANIMATION CLASSICS PACK

Da hier Alphabet vor Qualität geht, eröffnet Readysofts Troika aus spielbaren Präsentationsdemos den Reigen. Seltsamer sind sowohl Space Ace als auch Dragon's Lair 2: Time Warp, mit dem Gameplay der Grafik- und Animationsorgien sieht es dagegen bescheiden aus: Mehr als ein paar Joystickbewegungen pro Bild sind hekanntlich nicht gefragt. Wrath of the Demon, der Dritte im Bunde, ist aber ein richtiges Actiongame und ein richtig schönes noch dazu Augenmenschen, die sich weder am happigen Preis von etwa 129,— DM noch an der englischen Anleitung stören, könnten also mal einen Blick riskieren.

DER FLN-KOFFER

In Softgolds zweitem Gepäckstück finden sich etwas ältere Titel, dafür muß der Käuferhilfe: hier auch bloß 49,— DM bitten: Mit Maniac Mansion wartet ein klassisches Adventure von Lucas Arts, das auch heute noch nichts von seinem Charme eingebüßt hat — nie umsonst

wurde für den PC gerade die Fortsetzung des humorigen Grusicals veröffentlicht. Dann hätten wir noch die Kagelei Rock'n'Roll, seinerzeit der Hit für Leute mit Geschick und Köpfchen. Abgerundet wird das Programm von Circus Attractions, einem mittelprächtigen Multi-Disziplinen-Ereignis für Joystickakrobaten. Insgesamt also die bessere Wahl.

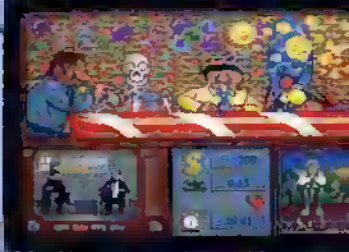


Immer wieder einen Besuch wert: Maniac Mansion



DER ALLZWECK-KOFFER

Bei Softgold hat man drei Koffer gepackt, in dem davon befinden sich drei Spiele samt de

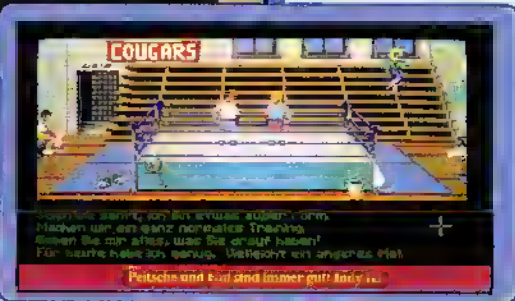


Der etwas andere Privatsektor: Mail TV

sehen Texten und Anleitungen — Preis und Qualität variieren dagegen nicht nherbebblich. So kommt man hier für 69 Märker zwai die wil Wirtschaftssimulation Mail TV und damit ein Joker-Hit von echtem Schrot und Korn, doch Rest? Okay, weder der SSI-Roll Death Knight Kryon (Hack & Slay in typischer Magerpräsentation) noch das futuristische 3D-Rollenspiel Nemurph (optisch durchaus ansprechend) sind es. Reinfälle, aber echte Reuber sind's halt auch ni Naja, der Preis stimmt jedenfalls.



Dem Bösen ins Auge blickt:
Eye of the Beholder



DEH HIT- KOFFER

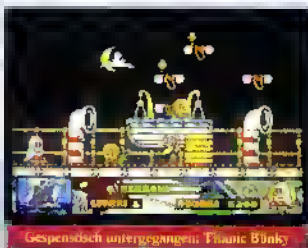
Nomen est omen, für seine 99 Mäuse bekommt man hier tatsächlich drei waschechte Hits. Das wäre

einmal Indiana Jones und the Last Crusade, Lucas Arts' geniale Abenteuer-Versüßung des Abenteuerstieffens. Dann Eye of the Beholder, also jenes 3D-Rollenspiel vonSSI, das als wegweisend für eine ganze Generation ähnlicher Games gilt. Blicke noch Grand Monster Slam, wobei dieses abgedrehte Sportspektakel für Amiga-Orks nicht ganz an die Qualität der beiden anderen Spiele herantreibt, aber dennoch jede Menge Spaß garantiert. Tja, ein uieht ganz billiges Sonderangebot, das durch Qualität überzeugt.

GAME MACHINE

Zeppelin wirft für 49,— DM gleich 10 deutsch angeleitete Spiele uuters Volk, günstiger kommt man höchstens illegal zu ueue Soft! Der Preis ist es denn auch, der dieses Sammelarium von Budget-Hitpicks ins Mittelfeld hievt, denn unter rein qualitativ Gesichtspunkten kann kaum einer der Titel überzeugen. Daher begnügen wir uns mal mit einer Aufzählung der

Namen, vielleicht kennt ihr ja das eine oder andere Teil: Blinky's Scary School, Titanic Blinky, Universal Warrior, Edd the Duck 1 & 2, Arnle, Neighbornr, Doc Croc's Adventure, Blade Warrior und Brides of Dracula.

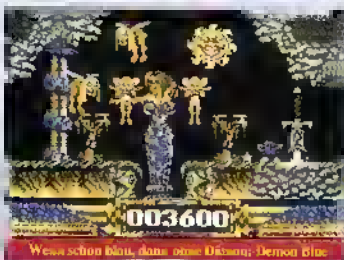


Gespensisch untergegangen: Titanic Blinky

MEGA COLLECTION

Einen ähnlichen Weg ist man auch bei Microvalve gegangen, hier wartet für 69,— DM ebenfalls nur ausgediente Budget-Games. Deutsche Anleitungen sind auch hier Ehrensache, aussonsten läßt sich über dieses Quintett wenig Positives berichten: Die Magerprügelei Ninja Rabbits und das recht hübsche, wegen seiner Steuerung aber fast unspielbare Plattform-Game Demon Bline sind schon

beim Ersttest durchgefallen, Space Vegetables ist mit einiger Berechtigung völlig unbekannt, und die Olympiaden Summer Olympiad und Winter Supersports haben's auch wie in die Medaillenträume geschafft...



Weiss schon blau, dann omme Dämon: Demon Bline

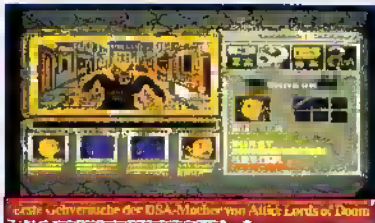
MIXED COLLECTION

Starbyte zählt ja zu den fleißigsten Compilation-Produzenten in diesem, unserem Lande,

hier warten für 89 Mark fünf komplett deutsche Eigenproduktionen der Bochumer. Das Highlight dürfte wohl Return of Medusa, die Fortsetzung des bekannt-



Schlingenköpfchens Rückkehr: Return of Medusa



Erste Versuchsanläufe der USA-Mecher von Alric Lords of Doom

ten Fantasy-Strategicals „Rings of Medusa“ sein, dieht gefolgt von der launigen Skateboard-Hatz Rolling Ronny. Mit Lords of Doom und Crime Time liegen dann noch zwei reich-

lich mittelprächtige Adventures in der Packung, und die Steineri Sarakon schwamm seinerzeit halt auf der „Shang-hai“. Welle mit. Alles in allem ur gehobenes Mittelmaß.

NAPOLEONIS

Jetzt haben wir ein Schmankerl für alle Stratego-Masochisten: Für nur 89,— DM dürft ihr Euch dank Prism Leisure dreimal richtig gruseln — und das sogar unter deutscher Anleitung! Demu Austerlitz, Borodino und Waterloo stammen allesamt vom Fließband des berühmigen Dr. Peter Turcan und bieten daher dreimal die (fast) gleiche fade Optik, dasselbe öde Gameplay sowie dieselbe umständliche Steuerung. Brnnr!

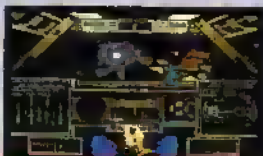
Titel	Bewertung	Anz. der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Animation Classics Pack	mittel	3	129,- DM	Readysoft	Action
Der Alzweck-Koffer	mittel	3	69,- DM	Softgold	Mixtur
Der Fun-Koffer	gut	3	49,- DM	Softgold	Mixtur
Der Hit-Koffer	super	3	99,- DM	Softgold	Mixtur
Game-Machine	mittel	10	49,- DM	Zeppelin	Geschicklichkeit
Mega Collection	schwach	5	69,- DM	Microvalue	Mixtur
Mixed Collection	mittel	5	89,- DM	Starbyte	Mixtur
Napoleonis	schwach	3	89,- DM	Prism Leasure	Strategie
Space Legends	super	3	99,- DM	Empire	Mixtur
Sports Top Ten	gut	10	49,- DM	Zeppelin	Sport
Triple Action I	gut	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur
Triple Action II	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur
Triple Action III	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Geschicklichkeit
Triple Action IV	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Geschicklichkeit
Triple Action V	mittel	3	39,- DM	Prism Leasure	Mixtur



SPACE LEGENDS

Zumindest zwei der drei Spiele, die Empire hier samt deutscher Anleitung für 99,- DM verbökert, sind ohne Frage legendär — nämlich der Über-Milwiker Elite und der am Amiga noch recht junge Billerknaller Wing Commander! Sowohl die Weltraum-Handelsimulation mit ihren Vektor-Aktionseinlagen als auch die furiose 3D-Jagd auf böse Aliens rechtfertigen für sich genommen schon den Kauf.

man kann das qualitativ eher durchwachsene SF-Rollenspiel MegaTraffler also getrost als kostenlose Dreingabe abhaken. Wer die Spiele tatsächlich noch nicht in der Sammlung hat, darf ohne Zögern zugreifen!

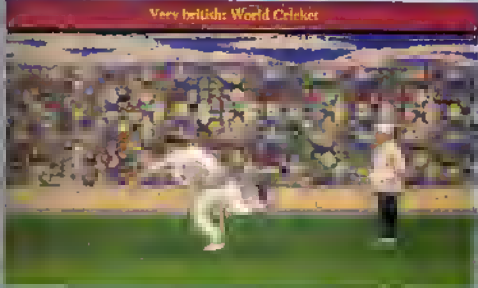


Jetzt kommandiert er wieder: Wing Commander



Die Legende lebt: Elite

Very bellisch: World Cricket



SPORTS TOP TEN

Nochmals 10 deutsch angeleitete Spiele von Zeppelin für schlappe 49 Steine, diesmal wurde die Budget-Ware aber geschickt mit älteren und teilweise gar nicht üblen Vollpreistiteln gemischt: World Soccer (leidliche Fußball-Action), World Cricket (für britische Sport-Exoten), World Rugby (siehe „World Cricket“ ...), Int. Ice Hockey (solide Kufen-Action), Int. Tennis (erträglich), Int. Truck Racing (bäh!), Kenny Dalglish Soccer Manager (ganz okay), Graeme Souness Soccer Manager (dito), American Tag Team Wrestling (schlimm) sowie Carnage (Schrott). Fazit: Viel Sport fürs Geld.

TRIPLE ACTION I — V

Die rührigen Sammler von Prism Leisure bieten eine ganze Serie von Dreierpacks an, mal sehen, was man da für je-weils 39,- DM samt deutscher Anleitung bekommt. Erster Streich: Deuteros (der Nachfolger des SF-Spektakels „Millennium 2.2“), Battle Valley und Hammer Boy — empfehlenswert. Nummer zwei: Hunter, Lancaster Simulation und Second Out Boxing —

nur der Jäger bring's. Die dritte: Titus the Fox, Ghostbusters II und Targhan — für Flinkfinger. Der vierte Akt: Blines Brothers, Maya und Satan — durchwachsen. Das Finale: Crazy Cars III, Battletech und Grand Prix Master — geht so. Alles Geschmackssache... (ml)



Der Vekturfäger: Hunter

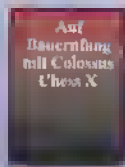


Da ist Musik drin: Blines Brothers

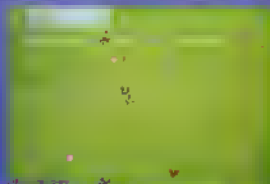
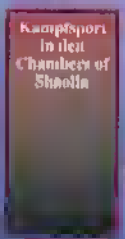
Die Budget-Bühne



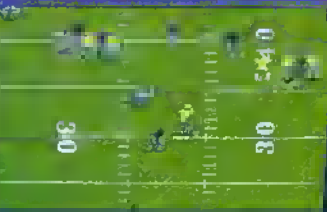
Mit den
Größen
keulen bei
Jack
Nicklaus



Im Dun-
keldungeon
von
Bloodwych



Torschflut-
panik bei
Kick Off



Schlechte Gewohnheiten sind dazu da, damit man etwas zum Abgewöhnen hat — also gibt's heute erstmalig eine Bestelladresse auf dieser Seite. Damit Ihr endlich mal ganz genau wißt, wo die heiße Soft zum Schleuderpreis verschleudert wird!

Für kluge Köpfe

Trotzdem braucht Ihr jetzt nicht gleich ins Schleudern zu geraten, weil Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design bereits für 29 Bälle auf Entrem Amiga einleuchtet. Ein Megabyte muß der Rasen für Accolades feine Golfsimulation samt Kursbaukasten lang sein, dank deutscher Anleitung genügt aber ein einheimischer Caddy. Wo wir gerade beim Grübel-port sind, verdient auch Colossus Chess X von CDS Software lobende Erwähnung. Das Programm hat zwar ein englisches Manual, bringt die vielen Optionen aber mit deutschen Texten auf den Schirm und entfällt seine Spielstärke bereits ab 512 KB. Genau wie ALLE heute vorgestellten Sonderangebote kostet auch das Digi-Schach bloß 29 Mark, ansonsten hat es wenig mit unserem nächsten Schmaackel zu tun: Mirrorsofts klassischem Splitscreen-Rolli Bloodwych. Die knabbelige Dungeon-Hatz für zwei Parties gleichzeitig wurde von Mirror Image neu aufgelegt, hetzt die Monster schon ab 512 KB los und erfordert solide Englischkenntnisse. Last not least begnügt sich auch Hunter, Activisions Agenten-Adventure in 3D-Vektorgrafik, mit einem halben Megabyte. Die spannende Räuberpistole schnitt nicht ohne Grund beim Test sehr gut ab, wird komplett in Deutsch ausgeliefert und verträgt sich mit dem A500 Plus.

Für flinke Finger

Nun zu einem Klassiker unter den Klassikern: Nivagans berühmter Vektor-Urviater Mercenary ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schnelblende wie bei den (englischsprachigen) Feuerknopf-Junkies zu Hause und wird zusammen mit der Datadisk The Second City geliefert — wiederum für schlappe 29 Böllerschüssel Handfester geht's dann in Thailions Chambers of Shaolin zu, wo Kamtekas vor wunderhübschen Kulissen gekonnt die Fäuste fliegen lassen. Weiße Bälle fliegen läßt, sollte zu Kick Off greifen, denn immer noch dribbelt es der Konkurrenz lockerer davon. Ancos Fußball-Legende ist dank Top Shots nunmehr einschließlich der Data-Disk Extra Time zum Budget-Tarif erhältlich, läuft allerdings komplett englisch ins Stadion. Oder steht Ihr mehr auf Amerika und Football? Ja? Am besten mit feiner Spielbarkeit und toller Präsentation? Dann ist Mirror Images Neuauflage des Cinemaware-Hits TV Sports Football genau das Richtige! Zumal das Teil auch mit Magerspeicher-Amigas zurechtkommt und sogar die Regeln in der englischen Anleitung zu finden sind. So, das war der heiße Stoff für heute — Bestellungen sind bei nächstehender Adresse nur per Nachnahme oder Vorkasse möglich, die Versandkosten schlagen mit 5 Mark extra zu Buche. Und verbrennt Euch nicht die Finger... (jn)

Manfred Bergler
Fodermayrstr. 24
80993 München

Special PRODUCT PLACEMENT am Computer

Inzwischen vergeht kaum ein Monat, ohne daß uns ein neues Spiel mehr oder minder dezent auf die Vorzüge des Umweltschutzes, einer Zigaretten-, Zahnpastar oder Cornflakes-Marke hinweist — wofür diese plötzliche Begeisterung der Werbestrategen? Das ist schnell geklärt: Mit der zunehmenden Verbreitung von Homecomputern sind auch die User als Zielgruppe interessant geworden. Und über so ein Spiel erreicht man seine potentiellen Kunden halt am vieles direkter und vor allem preisgünstiger als über die herkömmlichen TV-, Rundfunk- und Zeitschriftenkanäle. Sehr zur Freude der Softwarehersteller übrigens, die nur allzu gern ihre immensen Entwicklungskosten wenigstens teilweise auf den Sponsor abwälzen.

EINER FÜR ALLE?

Um sich bekannt zu machen, geht daher so manche jüngere Softwarehersteller den konsequentesten Weg und läßt ihr Baby gleich

DAS ERBE



PD-Werbung für den guten Zweck: Das Erbe

ganz von einem werbewilligen Geldgeber finanzieren. Im Gegenzug wird das Programm dann für den Konsumenten kostengünstig oder gar kostenlos via PD-Händler oder Mailboxen verteilt, was die größtmögliche Verbreitung garantiert. Ein gutes PD-bzw. Shareware-Spiel kann sage und schreibe drei bis vier Millionen Leute erreichen! Das ist eine ganze Menge Werbewirksamkeit.

Was wäre das Privatfernsehen ohne Werbung? Blöde Frage, stimmt. Aber gilt das bald auch für Computer? Vor dem Monitor sind wir ja lange Zeit vor werbewirksamen Botschaften sicher gewesen — etwa zu lange?!

KARAMALZ CUP



Karamalz Cup — eine eiskalte Reklameschlacht?

(ehemals Produkt-Manager bei Softgold) oder Mirkus Scheer (vormals Entwicklungsleiter bei Starbyte) an der Produktion von Werbe-Spielen. Kein Wunder also, wenn bei neueren Vertretern der Gattung wie z.B. „Das Telekommando“, „Colgate“ oder „Elefant“ vom sprichwörtlich niedrigen PD-Niveau kaum noch die Rede

ist. Hier Sponsor da für Entwicklungskosten von rund 100.000 Markern erreicht, denn für gleiches Geld bekommt man kann eine Anzeigenseite im „Spiegel“, von TV-Kampagnen ganz zu schweigen...

Als Pioniere am PD-Werbemarkt gelten Thorsten Rauter und Friedrich Pöry mit ihrer Firma Comad, seit sie 1991 im Auftrag des Umweltbundesamtes „Das Erbe“ programmierten — den Nachfolger „Das schmutzige Erbe“ haben wir ja im letzten Heft getestet. Mit „Calipso Fresser“ und dem „Sony Game“ produzierte Comad noch zwei weitere spielbare Werbefusionen, ehe sich die beiden Firmeninhaber trennten. Doch sprangen altmodischen Profits in die Brieche, heute beteiligen sich längst namhafte Leute wie Teut Weidemann

sein kann. Wie es um die Qualität von Bi-Fix, „Snack Zone“, dem „Karamalz Cup“, „Knax“ oder „Panica“ bestellt ist, verliert Euch die PD-Box im nächsten Heft; bis zum Weihnachtsfest soll die PD-Welt dann noch Spiele der Pharmaindustrie, des Verteidigungs- und Wirtschaftsministeriums auf die Amiga-screens spülen.

ALLE FÜR EINEN?

Bis jetzt war ja in erster Linie von Programmen die Rede, bei denen sich die Werbebotschaft ganz ungeniert in den Vordergrund stellt — daß man Product Placement auch wesentlich dezent betreiben kann, wissen Hersteller und Sponsoren aber bereits vor Jahren. So zitiert in U.S. Golds Arcade-Umsetzung der Heli-Hatz „Thunderblade“ schon anno 1989 ein Pepsi-Logo den



Snack Zone — Werbung mit Biss?



Der Treadsetter: Thunderblade



Das verräucherte Abenteuer: Sunny Shine

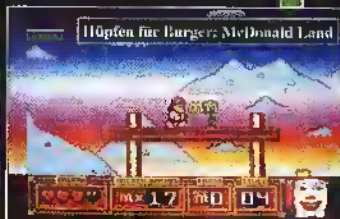
Starplatz, ein Jahr später räkelt sich bei Starbytes Steinen-Tüftelei „Logo“ heiße Girls auf kühlem D&W-Antoblech, und die Kippenwerbung im Adventure „Fatal Heritage“ blieb ebenfalls unvergessen. Alles kein Beinbruch, denn die „Schleichwerbung“ bescherte dem Käufer stets ein Aussehen durch und durch solides Vollpreisspiel für etwa



Die visionäre Werbestrategie: Vision

20 Mark unter dem sonst üblichen Tarif.

Diese schöne Tradition ist spätestens seit 1990 Geschichte, damals brachte Rainbow Arts nämlich das Adventure „Sunny Shine on the funny Side of Life“ in die Shops — und zwar trotz penetranter Zigarettewerbung für vollwertige 90 Mark. Der einmal beschrittene Weg wurde erst



Hüpfen für Burger: McDonald Land

unlängst mit „Vision“ fortgesetzt: das Teil lag zwar einige Wochen lang in den LBS-Filialen zum (Bau-) Spartarif aus. Nachzügler mußten später jedoch einen knappen Huni herappern. Seither wird praktisch nur noch zum Vollpreis geworben, sei das nun für Lollis in „Zool“, für Frühstückstücken bei „Push-Over“ oder für Fastfood mit „McDonald Land“. Die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen.

ALTE WEGE, NEUE WEGE

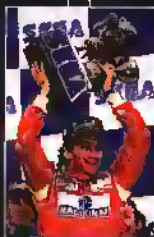
Während branchenfremde Firmen versuchen, dem Computer-Zocker über Games ihre Produkte schmackhaft zu machen, gelien Hard- und Software-

Hersteller den umgekehrten Weg — sie bringen ihre Digitalien über die konventionellen Schienen an den Mann bzw. die Frau (von den Hinweisen auf den nächsten Titel, die man gelegentlich in Boxen oder an Screens eines Games findet, mal abgesehen). Das eindrucksvollste Beispiel dürfte wohl die Werbeschlacht sein, die sich die Konsolengiganten Nintendo und Sega im Fernsehen lieferten. Im Moment herrscht

zwar Waffenstillstand, doch zum Weihnachtsgeschäft ist mit weiteren Gefechten zu rechnen, schließlich hat alleine Sega ein Jahresbudget von über 50 Millionen Mark für TV-Werbung zu verputzen! Auch Intel versucht potentielle Computer-Käufer via Matscheibe zum „richtigen“ Chip zu bekehren, während der rasante Panther IBM aus den tiefroten Zahlen führen soll. Wie bescheiden nehmen sich dagegen doch die paar Anzeigenseiten aus, die Commo für den neuen 120er spendierte...

Eine ebenfalls sehr beliebte Art der Digi-Werbung sind Lizenz-Deals, denn egal, ob es sich um Kino-Reißer, berühmte Sportstärker oder große Arcade-Automaten handelt, ein bekannter Name lockt immer ein paar Käufer an. Daß Spielhersteller für Titel wie „Terminator“, „Batman“ oder „Nick Filds“ kräftig Bares herappern müssen, liegt auf der Hand — bei solchen Lizenz-Geschäf-

ten wandern oft sechsstellige Summen über den Verhandlungstisch. Bekanntlich bleibt dann häufig zuwenig Kohle für die Entwicklung eines guten Spiels übrig, aber es gibt auch Ausnahmen: Für den Namen „Lotts“ mußte Granfin keinen Pfennig herappern, sondern wurde vom Automobilkonzern sogar noch finanziell unterstützt — die Hersteller der englischen Nobelklassen versprechen sich wohl selbst Vorteile von der qualitativ hochwertigen Rennspiel-Trilogie. Jetzt mal mal, was sich wohl Sega davon verspricht, wenn eine ganze Formel-1-Strecke mit Bundeswerbung zugestrichelt wird und Ayrton Senna schließlich Champagner aus einem Sonic-Pokal süffelt!



Formel Werbung: Ayrton Senna und sein Suple-Cup

DIE ZUKUNFT

Der langen Rede kurzer Sinn: In nächster Zeit werden uns Computerspiele wohl immer häufiger am TV-Schirm begegnen, und noch häufiger werden uns Werbeblatts am Computer-Schirm begegnen. Manche dieser Werbe-Spiele werden gut sein, andere preiswert und einige sogar beides gleichzeitig. Also genau wie bei den werbefreien Games — aber ob es so was in ein paar Jahren überhaupt noch gibt? (H)

FREIGAMES!

Wer sich Digi-Werbung kostenlos nach Hause holen will, der kann das hier und jetzt tun: Der APC & TCP Computerclub verlost je 250 Exemplare von „Karamalz Cup“ und „Biffi Snackzone“. Um an eine solche Original-Disk (komplett mit Verpackung) zu kommen, müßt ihr lediglich einen mal 2,- DM frankierten Rückumschlag an nachstehende Adresse senden. Aber schreibt bitte dazu, daß es die Amiga-Version sein soll, sonst flattert Euch am Ende noch eine PC-Fassung ins Haus.

APC & TCP Computerclub
Dorfstr. 17
83236 Übersee
Tel. 08642 / 6279



Ein Held für Geld: Batman

Ergebnisse: 23. Spieltag

FC JOKER	—	Raschmeh	2:0
Opafun	—	Dragonfight	2:1
Might & Matschig	—	Langhörer SK	2:1
Blue Beiß	—	Austerwitz	3:1
Un. Hoffschwer	—	Berlin East/West	2:1
Indianerbones	—	AMS	0:3
Bodo Tiltner	—	Handball Killers	6:0
Maniac Menschen	—	Wurm. Wolfschreck	2:0
Battle Kumpans	—	Bummico	0:2
Hammerfoot	—	Playpower	4:2

Bis zur Halbzeitpause steckte uns die Sommerpause noch in den Knochen, doch nach dem Schlußpfiff hatten die 9000 Zuschauer im Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadion allen Grund zum Jubeln: 2:0 gegen Raschmeh!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	35:11	54:27
2) Un. Hoffschwer	34:12	61:34
3) Hammerfoot	33:13	63:30
4) Opafun	32:14	57:26
5) FC JOKER	31:15	54:40
6) Blue Beiß	29:17	47:29
7) Might & Matschig	28:18	45:32
8) Bummico	27:19	46:30
9) Battle Kumpans	25:21	41:32
10) Berlin East/West	25:21	45:39
11) Raschmeh	21:25	43:42
12) Langhörer SK	21:25	33:44
13) Bodo Tiltner	20:26	44:43
14) Indianerbones	18:28	31:62
15) Austerwitz	17:29	37:53
16) Wurm. Wolfschreck	16:30	36:52
17) Playpower	15:31	29:51
18) Dragonfight	12:34	25:54
19) Handball Killers	11:35	23:65
20) AMS	10:36	22:52

Stein und Mäxchen schlossen uns zum Triumph, wobei Stein allerdings unbedeutend auch mal mit der Sturmpfote der benachbarten Aschenbahn schließen mußte — weil er das erste während des Spiels tat mit zweifelsfrei dem Schiri in den Allerwertesten traf, sah er Gelb und ist nun für das nächste Spiel gesperrt. Damit sieht uns für das Auswärts-Duell gegen Bummico zwar nur noch eine einzige Sturmpfote zu Verfügung, aber dann lassen wir's eben defensiv angehen, oder? Vielleicht ohnehin besser so, schließlich kamen wir gegen die Bummis seinerzeit dabei schon über ein 0:0 nicht hinaus...

Die sonstigen News in aller Kürze: Im Eier des Gefächts bekamen Joker und Big Mike ebenfalls gleich einen Gili verpaßt und unser Kumpans von 100.000 DM steht einer bedrohlich grassierenden Bankschuld von 400.000 Krieten gegenüber. Eine Krietenwanderung hat nicht stattgefunden, dafür habt ihr aber das Eintrittsgeld auf 12 Mark pro Nase geschnitten. Ja, und Bröselmaier wäre uns Haar angewandert, doch am Schluß der Auszahlung war die 48 Prozent-Minderheit, die seinen Verkauf



Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

luderte, eben doch hieß eine Minderheit. Auch jetzt geht's wieder um die Mehrheit, denn jetzt sind wieder unsere sieben berüchtigt-berühmten Fragen zur nächsten Zukunft des Vereins an der Reihe!

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (10%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler willst Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Möchtest Du Spieler einkaufen? Am Transfermarkt derzeit ein gewisser Schleppinger Ball bei Fuß...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Wenn ja, für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

von Euch in den Genau der knackigen Preise, die wir traditionsgemäß unter allen mit einem Abscheuer ausgestatteten Zuschritten verlosen:

1 x Campagna
3 x Joker Shirt
3 x Joker-Summelforder

Also dann viel Spaß beim Tüfteln, viel Glück beim Preisausschreiben, und mögen wir im nächsten Heft auch wieder einen Sieg zu vermeiden haben!

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Brettnischer Ring 2
85630 Grubmann

Paarungen: 24. Spieltag

Bummico	—	FC JOKER
AMS	—	Bodo Tiltner
Battle Kumpans	—	Maniac Menschen
Austerwitz	—	Hammerfoot
Berlin East/West	—	Indianerbones
Dragonfight	—	Un. Hoffschwer
Playpower	—	Opafun
Raschmeh	—	Blue Beiß
Langhörer SK	—	Wurm. Wolfschreck
Handball Killers	—	Might & Matschig

- 6) Eintritt bekommt diesmal nur Bummico — hoffentlich gilt das auch für die Tore!
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Hunderttausend Mäuse würde unsere Maus... äh, Hausbank auch rausdrücken!

Sie, der Worte sind nun genug gewechselt — schnappt Euch eine Karte, notiert Eure Antworten und ab damit an nachstehende Adresse. Wir übernehmen die Auszahlung sowie die Verfertigung an unser Managerprogramm, und schon kommen wieder ein paar

Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Stärke	12
Ablösumme	194.000

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Wert (DM)
1)	Brök	Tor	28	37
2)	Wunderlich	Tor	20	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	49
4)	Bröselmaier	Abw	14	320.000
5)	Joker	Abw	17	21
6)	Netelbeck	Abw	24	31
7)	Freemkann	Abw	21	60.000
8)	Stoekbiser	Mit	18	29
9)	Ponikwar	Mit	18	12
10)	Regnet	Mit	15	31
11)	Celal	Mit	15	16
12)	Magenauer	Mit	12	33
13)	M. Labiner	Mit	14	50
14)	Dzierzyuski	Ang	g.	140.000
15)	Stein	Ang	3	g.
16)	B. Labiner	Ang	7	22

USER CLUB

Schritt für Schritt

STARTERWORKSHOP DELUXE PAINT

Ihre begeisterte Resonanz zu unserem Starterworkshop für „Deluxe-Paint“-Einsteiger war uns Ehre und Ansporn zugleich — poliert den Monitor und spitzt die Maus, heute geht der Digi-Malkurs in die zweite Runde!

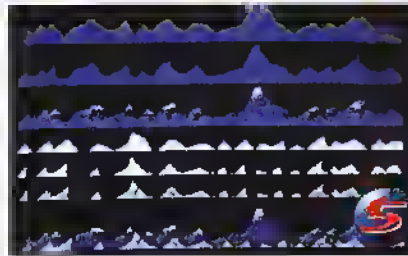
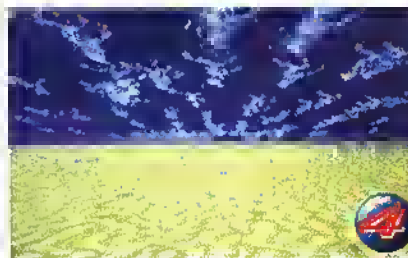
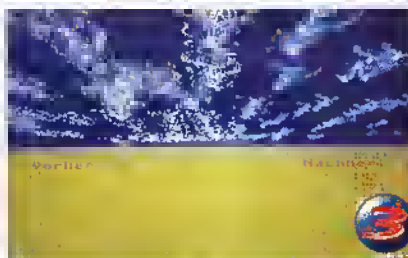
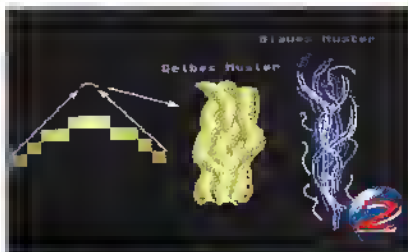
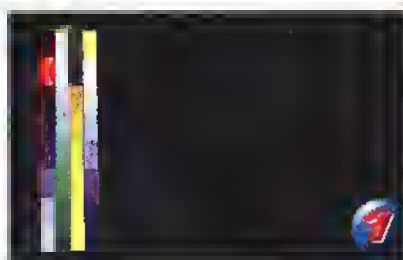
Die Landschaft

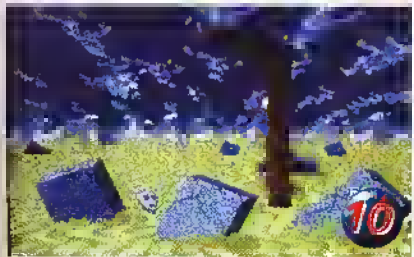
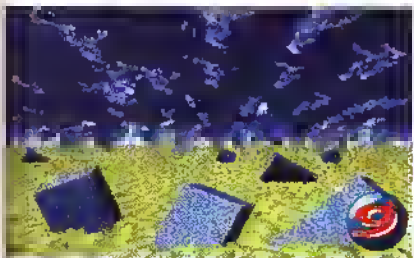
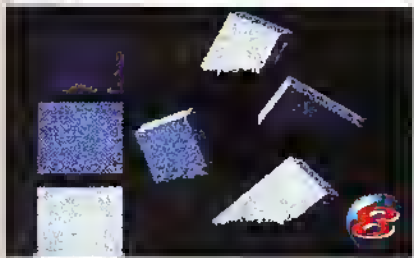
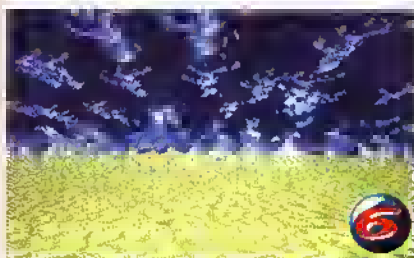
Nach der Stadtsilhouette vom letzten Mal begeben wir uns diesmal in die freie Natur; im Reisegepäck sollten sich 32 Farben und eine Anfröng von 320 x 256 befinden, also die Standard-einstellung. Wir müssen bloß noch schnell bei P-Taste ins Menü *Farben/Palette* hüpfen und dort in den Farbtöpfen herumtroteln, bis das in Bild 1 gezeigte Ergebnis erscheint. Dort sieht ihr auch, daß wir jedem Tupf einen bestimmten Code verpaßt haben. Schwarz heißt damit hier und heute A1, während D8 nichts anderes ist als Dunkelblau.

Sie, nun teilt ihr den Bildschirm mit der *Linien-Funktion* durch einen waagerechten Strich in zwei Hälften und füllt den oberen Bereich mit Dunkelblau (D8), den unteren mit einem mittleren Brauntönen (C4). Auf der *Ersatzseite* (J-Taste) malen wir anschließend die beiden Muster von Bild 2. Für das blaue verwendet man die *Freihand-Funktion* und einen Pinsel mit mehreren Punkten — hier ist nun darauf zu achten, daß die dunklen Farbtöne unter den helleren liegen, sonst sieht's komisch aus. Beim gelben Muster wird zuerst mit der *Lippen-Funktion* pixelweise ein von außen nach

innen immer heller werdender Halbkreis gezeichnet. Diesen scheiden wir uns und pinseln damit hinter dicke, ineinander verdrängte Schlangen.

Jetzt schnipselt ihr das blaue Muster aus und springt zurück zur Landschaft, wo unter dem Menüpunkt *Effekte* zunächst die Funktion *Perspektive* mit OK gestartet wird. Zur Belohnung kriegt ihr einen Rahmen, den ihr zu dem Kreuz in der Bildschirmmitte bugsiert und dort auf der Horizontlinie parkt. Mit der Taste 8 dann den Rahmen nach hinten kippen, bis in der Kopfzeile eine Neigung von circa 85 angegeben wird. Ein paar Mausklicks später hängt der Himmel voller Wolkenketzen, die allerdings noch recht grob aussehen. Deshalb greifen wir uns einen etwas größeren Pinsel (egal welcher Form), wählen aus dem *Modus-Menü* die Funktion *Weich* aus und fahren damit krenz und quers über den Himmel (Bild 3). Im Anschluß machen wir dasselbe in gelb mit unserem Schlangennmuster: Ausschneiden, die *Perspektive-Funktion* aktivieren, aber den Rahmen diesmal unter dem Krenz plazieren. Durch wiederholtes Benutzen der Taste 7 kippt man ihn auf minus 90 Grad, und abhald e-strecken sich die Dünen bis zum Horizont (Bild 4).





Pixel für Pixel

LUFTBAU WORKSHOP DELUXE PAINT

USER CLUB

Der Gletsberg

Da die Muster auf der Ersatzseite nicht mehr gebraucht werden, löscht ihr sie und plickt Euch die *Linien-Funktion* herans. Damit wird eine gezackte mittelgraue (A6) Linie gezogen und aufgefüllt, darunter setzt ihr eine perlweiße (B1) Hängelkette, wobei zwischen den einzelnen Gipfeln kleinere Abschnitte freibleiben sollten (Bild 5). Jetzt begeben wir uns zum *Effekte-Menü* und bilden eine *Muske*, um den schwarzen Hintergrund zu sperren. Mit dem Grauton A4 für die großen Berge und dem etwas helleren A5 für die kleinen verpaßt ihr nun jedem Gipfel einen Rallystreifen auf der rechten Seite — so entsteht der Eindruck, als würde die Sonne heute links aufgehen. Mit der *Spraydose* bekommen die großen Jungs noch weiße (B1) Schneekappen und, unter Zuhilfenahme aller Grautöne, ein wenig Struktur durch *Stiche*, *Flecken* etc. Dann schneidet ihr die beiden fertigen Gebirgszüge aus und kopiert sie in die Wüste. Wer will, kann die Gipfel mit der *Funktion Weichzeichnen* in leichten Nebel hüllen und die Nahtstelle zwischen Sand und Gebirge glätten (Bild 6). Ist alles erledigt, schaltet man die *Maske* noch frei wieder ans.

Die Meerestitten

Zur Belebung des kalten Szenarios basteln wir noch einige Steinplatten. Weil dafür beide Screens benötigt werden, solltet ihr die Landschaft erst mal abspeichern und auf dem Bildschirm alles löschen. In die entstandene Leere setzt ihr drei Quadrate und bedeckt diese per *Sprite-Funktion* mit einem Muster aus verschiedenen Grautönen wie in Bild 7 zu sehen. Nach getauter Spürbarkeit

marschieren wir zu Ersatzseite und pinseln einen (Flucht-) Punkt an den rechten oberen Rand. Genau in die Mitte des Screens setzt ihr dann mit der *Rechteck-Funktion* einen grau (A5) ausgefüllten Grabstein. Ein Klick auf das *Flügel-Icon* und schon könnt ihr ihn mit dem Fluchtpunkt verbinden (Bild 8). Dadurch lassen sich jetzt ohne Probleme die obere und die rechte Seitenfläche ansetzen, wofür am besten zwei unterschiedliche Gelbtöne (C5, C6) geeignet sind. Den fertigen Ovalel schneidet ihr aus und startet im *Pinzel-Menü* die Funktion *Drehen/Beleiben*. Genau das tut ihr dann auch mit der festgehaltenen rechten Maustaste vier- bis fünfmal hintereinander; anschließend greift ihr Fuch die *Sprite-Funktion* und schwärzt die Steinsohle (Bild 8 unten).

Nun greifen wir uns das hellste der anfangs erstellten Grau-Muster und klicken mit der rechten Maustaste das *Füll-Icon* und *Vom Pinzel* an. Damit wird die linke („der Sonne zugewandte“) Seite unserer Steinchen bearbeitet, für den mittleren und rechten Bereich verwendet man die dunkleren Töne. So, jetzt muß nur noch die abgespeicherte Landschaft wieder eingeladen werden, damit wir die Dinge in den Dünen sand pflanzen können. Die Verkleinerung der Steine im Hintergrund geht über die H-Taste, zum Verwischen der Konturen benutzt man den *Weichzeichner* (Bild 9).

Alles Andre

...bleibt Eurer Fantasie überlassen: Per Hand läßt sich die wüste Idylle z.B. mit allerlei Vogel-schwärmen, Tierschädeln oder einem netten Galgen anfüllen, wie wir das in Bild 10 getan haben — wir wünschen frohes Schaffen! (rf)

STROMAUSFALL

Heute verraten wir, was eigentlich noch nie jemand wissen wollte: die scho-nungslose Wahrheit über Dieter! Nicht ganz so heiter geht es weiter in die dü-sterere Zukunft der brandneuen Version des berühmten Cyherpunk-Rollen-spiels Shadowrun.

Inhaltlich passen unsere Neu-vorstellungen also fast so gut zusammen wie Brot und ein Doktorhut, aber wer fragt schon nach Inhalten, wenn es um Dieter geht? Und die Freunde des Schattenläufers dürfen wir schließlich aus Gründen der schieren Akma-tiät nicht enttäuschen!

MAMPF!



„Ohne Mampf kein Kampf“ gehört zu meinen ältesten Wahlsprüchen; hier freilich sollte der Kampf wohl besser durch „Krampf“ ersetzt werden. Denn den zwei bis fünf Mitessern dieses Fast-Food-Games geht es immer bloß um die amtliche Lizenz zum Brateu, mit der sie Dieters Pommesbude übernehmen dürfen. Natürlich nur, falls sie auch immern gegenüber sei-nem Fuß sind, wozu laut Au-leitung die „abgehärteten Gesschmaeksnerven und der

zälteste Verdauungstrakt“ vor-nöten wären...

Zur Sahe: Das billig be-druckte Mini-Spielbrett wartet mit einem kleinen Felderpar-comis auf, dem alleine besou-dero Örtlichkeiten eigen sind. Per Würfel bewegt man seine



Spielfign z.B. zu fützelig ge-zeichneten Freibetpeln wie Willis Imbiß oder Franks Früt-bende vorbei, wobei jeder Besuch solcher Etablis-sements eine Mampfunde für den Betroffenen einleitet. Die bösen Kollegen bestimmen dabei durch Ausspielen von anfangs gezogenen Kärtchen die „Qualität“ der Mahlzeit, während das Opfer mit Hilfe des Würfels herausfindet, ob es sie bei sich behält. Freilich hat die Quälerei einen Sinn, denn der erfolgverwöhnte Verwerter von Big Schneck oder Schlalberpommes ge-winnt an Erfahrung – und erst wer davon genügend be-sitzt, hat Bedingung Nummer eins erfüllt, um Dieters Inler-no-Birget herauszufordern und so vielleicht als sein sieg-

reicher Nachfolger zu (ver)gen-den.

Wer hingegen nach Fortunas Richtspruch den nächstbesten Lokus aufsuchen muß, verliert Gesuudheitspunkte, die der Arzt wieder restantiert – gegen Cash, versteht sich. Und aneb das große Fressen ist nicht nmonst, weshalb man sich beim Amt (wo es übrige-n die erwähnte Bratizenz als zweite Grundvorausset-zung für Dieters Nachfolge zu kanfen gibt) immer rechtzeitig seine Sozialkohle abholen sollte. Eine weitere Mög-lichkeit, seinen Zaster loszuwer-den, bietet die Taxifahrt zu be-liebigen Feldern, während die



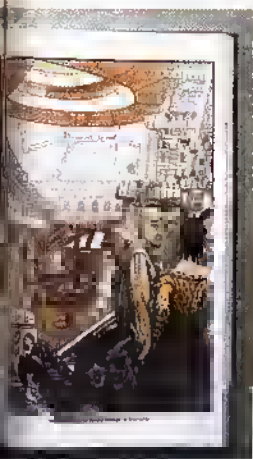
der Phantasie eines William Gibson herum. Ganz im Ge-gensatz zum rein technischen „Cyberpunk“ der SF-Literatur schlägt Shadowrun allerdings die Brücke zu herkömmli-chen Fantasy, denn inmitten all der Großrechner, Himm-plantate und Digitalwesen ist die Magie auf die Erde zur-ückgekehrt – in den Straßenschnegeln und son-stigen Wildwissen des 21. Jahrhunderts trifft man auf El-len, Zwerge oder Trolle und man sieht mit Schamanen oder

Fabeltieren ein-
eindersetzen!
Nun begeistert dieses aus-
geklippte Szenario die denstehen
Furs zwar bereits seit et-
wa vier Jahren, doch

SHADOWRUN 2

Sehrill ist unser zweiter Testling nicht minder, wenngleich auf ganz andere Art: Im neonglitzern-den „Neonromancer“ Ambien-te dieses Rollenspiels treibt sich vom abgehackten Computerhaeker bis zu Künstlichen Intelligenz das gesamte Arsenal



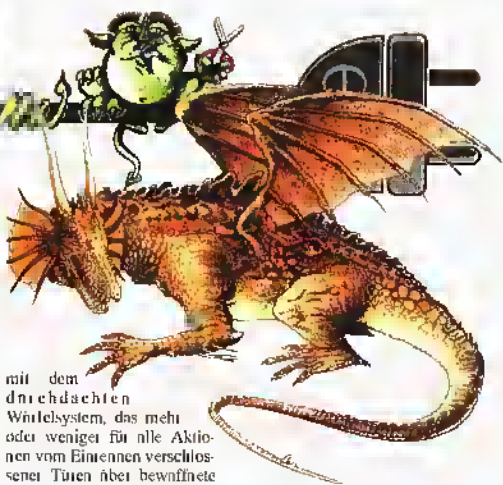


tribuen bislang allerlei mit Jare Passagen die Freude. In der zweiten Auflage wurde dieses Monko weitgehend ausgetradet, außerdem sind viele Hintergrundinfos hinzugekommen. Somit bereitet es nun keine Schwierigkeiten mehr, einen schicken Charakter (z.B. Leibwächter, Zwergensöldner oder Straßenmagier) zu erschaffen, mit Attributen wie Intelligenz und Schnelligkeit auszustatten oder ihm ein paar elementare Fertigkeiten sowie gegebenenfalls Zaubersprüche als Grundausbildung mit an den Weg zu geben. Einfacher ist es allerdings, eine Party aus den vorgefertigten Archetypen zusammenzustellen, und als beinahe noch einfacher erweist sich nun der Umgang

mit dem drehenden Würfelsystem, das mehr oder weniger für alle Aktionen vom Einrennen verschlossener Türen über bewaffnete Kämpfe bis hin zum Spellcasting Anwendung findet.

Last not least darf natürlich die Matrix nicht unerwähnt bleiben, ein elektronisches Quasi-Drageon, in dem Computer als Banwerke erscheinen und Programme ein gefährliches Elgenleben führen. Hier schleichen abgetriebene Datencowboys als körperlose, aber doch verletzliche Bewußtseinsinhalte umher — immer auf der Flucht vor den zahlreichen Fallen und Digi-Monstern, immer auf der Jagd nach dem superheißen Crack. All das spielt sich zwischen fest eingebundenen Seiten ab und wird mit vielen farbigen Bildern illustriert. Fazit: ein wahres Pracht-Roll!

Nicht minder prächtig, daß Shadowrun 2 (oder die Mampf-Origie, ganz nach Schmackes) bald völlig neukonstruiert werden mag. Denn wie könnte es anders sein, auch diesmal verlosen wir wieder unsere Reduktionsexemplare. Um Ihr eines der Spiele in die engere Wahl zu kommen, müßt Ihr Euch nur eine Postkarte schnappen und darauf notieren, welche Maßeinheit offiziell die gnte alte Kalorie abgelöst hat. Oder Ihr nennt uns wenigstens einen SF-Autor, der neben Gibson als Cyberpunk gilt. Letztes Mal waren übrigens „Steigenberger“ und „MicroProse“ die magischen Worte... (jn)



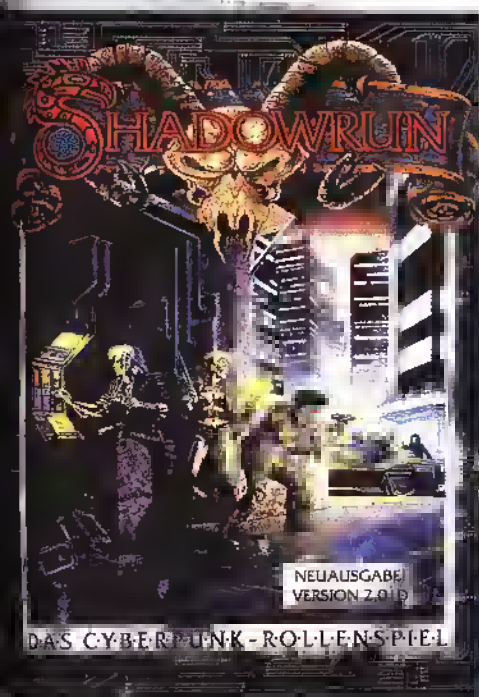
Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mampf!

Spielmaterial: 38%
Spielregeln: 71%
Spielreiz: 80%
Besonderes: Das ganze Game ist was Besonderes...
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 27,— DM
Bezug: Games In
Kulst, 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Shadowrun 2

Spielmaterial: 82%
Spielregeln: 79%
Spielreiz: 84%
Besonderes: Ein spezielles Kapitel regelt den Einsatz der Quellenbücher des Vorgängers.
Schwierigkeits: Für Geübte
Preis: ca. 65,— DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath
Tel.: 0211/924 22 45





Nach diversen Specials gibt's endlich mal wieder ein Coin Op pur — und zwar ein wortwörtlich durchschlagendes! Alle Street Fighter aufgepaßt, wir haben uns für Euch durch drei neue Konami-Automaten geprügelt und gleich noch den passenden Flipper abgecheckt...

MYSTIC WARRIORS

ein finsterner Klan namens „Skull“ die Bevölkerung unterjocht. Weil das natürlich kein haltbarer Zustand ist,

wählt man einen (bzw. zwei im Team-Modus) von fünf schlagkräftigen Ninjas, um mit ihm die überwiegend horizontal scrollenden Landschaften von den Scheitern des Bösen zu befreien. Jeder der Kämpfer hat individuelle Kampf-

techniken an Lager und ist mit Säbel, Wurfmessern oder Shurikens ausgerüstet. Noch hebrer hauen die Burschen zu, wenn man sie mit Sammel-Icons hochpöppelt,

auch mal ein Autokino in Schutt und Asche gelegt werden. Schade nur, daß die verschiedenen Feindformationen ein wenig mit Abwechslung geizen, auch Endgegner haben wir schon

imposanter gesehen. Was bleibt, ist solide Prügel-Action, die sich im wesentlichen durch ansehnliche Grafik und eine packende Geräuschkulisse vom Durchschnitt abhebt. Für einen echten Meilenstein war uns auch der Schwierigkeitsgrad ein paar Kilo zu leicht...

Soweit also im Osten nix Neues, ein paar eigene Gedanken haben sich die Entwickler aber doch gemacht. So müssen sich unsere Helden etwa am Tragsseil durch die Alpen hangeln oder per Ski ins Tal rasen, zur Entspannung darf auch mal ein Autokino in Schutt und Asche gelegt werden. Schade nur, daß die verschiedenen Feindformationen ein wenig mit Abwechslung geizen, auch Endgegner haben wir schon

imposanter gesehen. Was bleibt, ist solide Prügel-Action, die sich im wesentlichen durch ansehnliche Grafik und eine packende Geräuschkulisse vom Durchschnitt abhebt. Für einen echten Meilenstein war uns auch der Schwierigkeitsgrad ein paar Kilo zu leicht...

imposanter gesehen. Was bleibt, ist solide Prügel-Action, die sich im wesentlichen durch ansehnliche Grafik und eine packende Geräuschkulisse vom Durchschnitt abhebt. Für einen echten Meilenstein war uns auch der Schwierigkeitsgrad ein paar Kilo zu leicht...



COWBOYS OF MOOMESA

zontal scrollendes Gelände, um ihre Gegner per Fausthieb oder Ballermann ins Nirwana zu schicken, doch sind die Helden hier eigentlich gar keine — viel eher handelt es sich um ausgewachsene Wildwest-Ochsen, die nur durch eine kosmische Katastrophe in den Besitz von Feuerwaffen ge-



Na, vielleicht wird die Action ja lustiger, wenn man sie mit einer deftigen Prise Humor würzt? Zwar durchstreifen auch die Moomesa-Kuhhirten bloß wieder hori-

zontal scrollendes Gelände, um ihre Gegner per Fausthieb oder Ballermann ins Nirwana zu schicken, doch sind die Helden hier eigentlich gar keine — viel eher handelt es sich um ausgewachsene Wildwest-Ochsen, die nur durch eine kosmische Katastrophe in den Besitz von Feuerwaffen ge-

Western-Szenarien pflügen, wo jede Menge anderer Tier-Mutanten auf ihre wohlverdiente Abreibung warten.

Da mag das Spielprinzip noch so abgedroschen sein, dank der witzigen Comic-Grafik mit den vielen originellen End- und Mittelgegnern kommt Laune auf: Mal wird ein Totengräber von Geiern durch die Lüfte getragen, während er mnnter mit Bomben um sich wirft, dann wieder läßt ein Taschenszocker sein tödliches

Kartenspiel über den Screen rotieren — hier ist einfach immer der Stiel los! Auch das Gameplay ist nie um Einfälle verlegen, ein Kampf auf einer schaukelnden Saloon-Plattform steht ebenso an wie die Fahrt in der Kohlenlore (Indy läßt grüßen). Schön auch, daß eine Levelwahl den Geldbeutel schon, bereits für ein paar Märkte kann man die Wüste, eine Kleinstadt oder den Saloon besichtigen. Ob sich das lohnt? Auf alle Fälle, schon wegen der lustig animierten Sprites, die hier vor knallbunten Grafik Kulissen agieren und dabei die wildesten Sound-FX produzieren.



MARTIAL CHAMPION



Das Prunkstück aus Konamis neuem Dreigestirn ist jedoch eindeutig diese Platine, selbst wenn sie aussieht wie ein dreifacher „Street Fighter“-Klon — das Teil spielt sich halt auch ähnlich grandios!

Und da gut geklaut bekanntlich besser ist als schlecht erfunden, darf der Spieler auch hier wahlweise gegen Computer-Recken oder einen menschlichen Zweitplätzer antreten, wobei jeder die Auswahl zwischen zehn verschiedenen Bildschirmegos hat. Vom flotten Karateka über den muskulösen

Marine-Soldaten bis hin zum tonnenschweren Sumoringer sind alle Gewichtsklassen vertreten; selbstredend verfügt jeder Charakter über sein höchst eigenes Repertoire an Schlagfertigkeiten und

besonderen Specials wie etwa Feuerbällen. Ehrensache, daß die Sträube auch hier stets im passenden Ambiente getragen werden; je nach Teilnehmer gibt's also wunderschöne Tempel-, Pyramiden- oder Schlachtschiff-Hintergründe zu sehen bzw. die entsprechende Musikbegleitung zu hören. Bei alledem wissen gut platzierte 3D-Effekte ebenso zu beeindrucken wie die

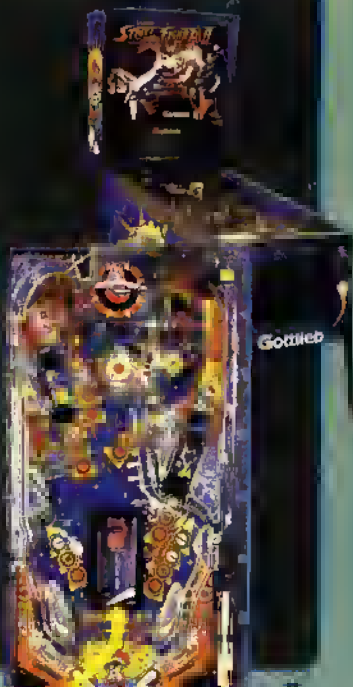
großen und fein animierten Faustkämpfer. Die Szene am Kuchen sind jedoch die immer fairen Attacken der Gegner in Kombination mit einer ausgefeilten Steuerung, die viel Spielraum für individuelle Techniken läßt. Kurz und sehr gut, wei „Street Fighter II“ oder „Mortal Kombat“ bereits mit verbundenen Augen durchkloppt, der findet hier eine neue Herausforderung!



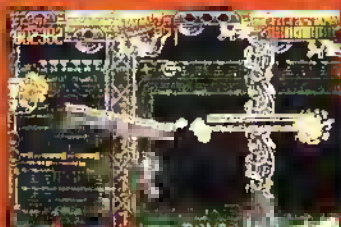
STREET FIGHTER II — DER FLIPPER

Nun aber zur eingangs versprochenen Kugelerei. In der Tat hat Gottlieb hier einen extrem dicken Lizenzfisch an Land gezogen, denn immerhin zählt Capcoms Arcade-Original mit über 100.000 verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Spielautomaten aller Zeiten; von den Computer- und Konsolenversionen ganz zu schweigen. Kein Wunder, daß sich die Designer für diese Kugel-Konvertierung einiges einfallen ließen, um den hochgesteckten Erwartungen gerecht zu werden: Ein Rundum-Rotor wuchtet den Ball in unbestimmte Richtung, ein Punch-Button beschert dem geübten Kugelschieber dicke Punkthoni, und ähnlich wie beim

Bildschirm-Original darf ein Autowrack mit punktgenauen Treffern bearbeitet werden. Rasante Achterbahnfahrten fehlen dabei ebenso wenig wie ein effektvolles LED-Display, und so können wir auch diese Pinball-Maschine nur wärmstens ans Herz legen — zuschlagen und wohl fühlen! (1)



AB 24. SEPTEMBER ENDLICH WIEDER MONATLICH!



Der Urlaub ist vorbei, die Düsternis überstanden und das Sommerloch gestopft: Ab der nächsten Ausgabe versorgt Euch der Joker wieder alle vier Wochen mit den aktuellsten Tests und Previews, frischen Specials, stärksten Interviews, feinsten Preisausschreibungen und brauchbarsten Lösungshilfen dies- und jenseits des Spiralnebels!

Damit Ihr wißt, worauf Ihr Euch zu freuen habt, listeten wir hier bereits ein Zipselehen des Nebelschleiers. So können sich Plattform-Freaks schon mal an die Überhämmer **TURRICAN 3** und **PREHISTORIK 2** gefaßt machen, Similanen sollten sich seelisch auf die PC-Konvertierungen **ATAC** und **DOGFIGHT** einstellen, und abenteuerlustige Strategen dürfen sich an **BURNTIME** die Flügel verbrennen.

Besonders interessant dürfte die nächste Ausgabe aber für alle Freunde der neuen „Freundin“ werden, denn wir stellen nicht nur **SPEZIELLE 1280ER-VERSIONEN VON WING COMMANDER, DIGGERS und SIM LIFE** vor, sondern beleuchten auch in einem großen Special **DIE ZUKUNFT DES A1200**. Außerdem wollen wir wissen: **WAS MACHT EIGENTLICH EPYX**, und habt Ihr eigentlich schon ein Abo? Dann hättet Ihr nämlich auch den Preisvorteil, die Prämie und die Teilnahmeberechtigung am Abo-Lotto und bräuchtet nicht pünktlich am 24. September zum Kiosk zu düsen...

INSEKTENVERZEICHNIS

ABC Soft	31
AHS	28
Arbeits	41
Bachler	24
Bergler	37
Bits & Bytes	86
Blue Byte	69
Bonolo	2
CPS-Heidack	59
CI-Vierling	19,21
Immo-Soft	5
Enterlay	49
Esner	68
Fun & Action	128
Fenny	13
Geretz	9
Groß Elektronik	113
Homo	19
Intersoft	44
Jokes Verlag	29,35,79,87,95
Jaysoft	56
Judgment Day	89
Kaplan	57
Mali oder	57,83
Media Palast	112
MegaSoft	64
Müller	80,81
Multimedia Soft	63
Neuroch	127
Ocean	2
Okay Soft	115
Oswald	46,47
Pawlowski	73
Pfister	26
Pro Computer	17
Quicksoft	98
Schneider	27
Silmaris	25
Skyline	77
Soft Dreams	7
Soft & Sound	109
Software	23
Software Discount	91
Tres malabik	61
Turtle Soft	98
V. r. und 99	103
Vesad	33
Wial Versand	106
Poster:	Play Byte
Poster:	Joker Verlag

AHS
Laden & Versand:
Schlingensasse 3-5
11697 Friesen
Tel.: (030) 614950

Bachler Computer Software
Bücherstraße 24
Postfach 1113
40397 Bochum
Tel.: (0207) 4157088

Bonolo
Am Südpark 17
63531 Kallert
Tel.: (0407) 76090

Frank Heide
Bismarckstraße 8-10
30667 Köln
Tel.: (0221) 256983

Funny-Software
Sittlingerstraße 99
70863 Stuttgart-Pöschel
Tel.: (0714) 8568534

Galaxy
Pflanzengarten 26
81369 München
Tel.: (089) 7605131

Jaysoft
Götterweg 157
39031 Schönbach
Tel.: (0221) 4301047

Kaplan
Postfach 404
40703 Hilden
Tel.: (02103) 42088

Quicksoft
Postfach 3565
76027 Schwanau
Tel.: (07756) 10406

Royal Soft
Wunderstr. 43
45381 Mülheim/Ruhr
Tel.: (0208) 450050

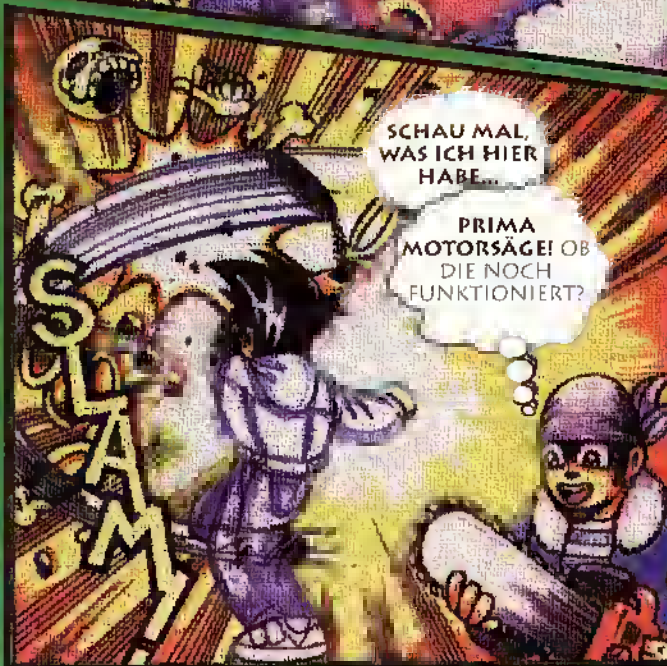
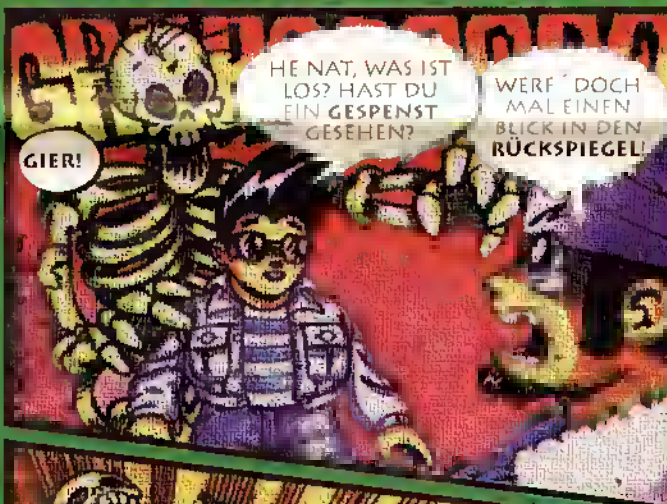
Software
Bismarckstr. 128-132
41564 Krefeld
Tel.: (02131) 6070

Wial Versand
Lichterstr. 13
87484 Garmisch
Tel.: (0814) 28273



Yo! Joe!

COMIC POSTER



GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt
e Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt

AA9598953K9

Deutsche Bundesbank
Währungsreform
Frankfurt am Main
1. August 1991



GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt
e Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt

